

# ENCYCLOPEDIA

# ZIMTANICA



"INVADER ZIM" CHARACTER MODEL/ATTITUDE REFERENCE GUIDE

VOL. 4

ZIM (w/ HUMAN DISGUISE), DIB, GAZ, MISC.



GIR'S HEAD  
IS TALLER IN FRONT,  
EYES LOW

걸의 머리는 앞쪽이  
더 길어요.  
눈은 낮게.



어깨의 경향이 모자  
뾰족한 각도의 몸통은  
각종니다.

SHOULDER  
BALLS  
TRUNCATE  
BODY LIKE  
A CAP



ROUND  
ON BOTTOM  
바닥은 둥글게

귀 옆은  
평평하게

FLAT  
ON  
TOP



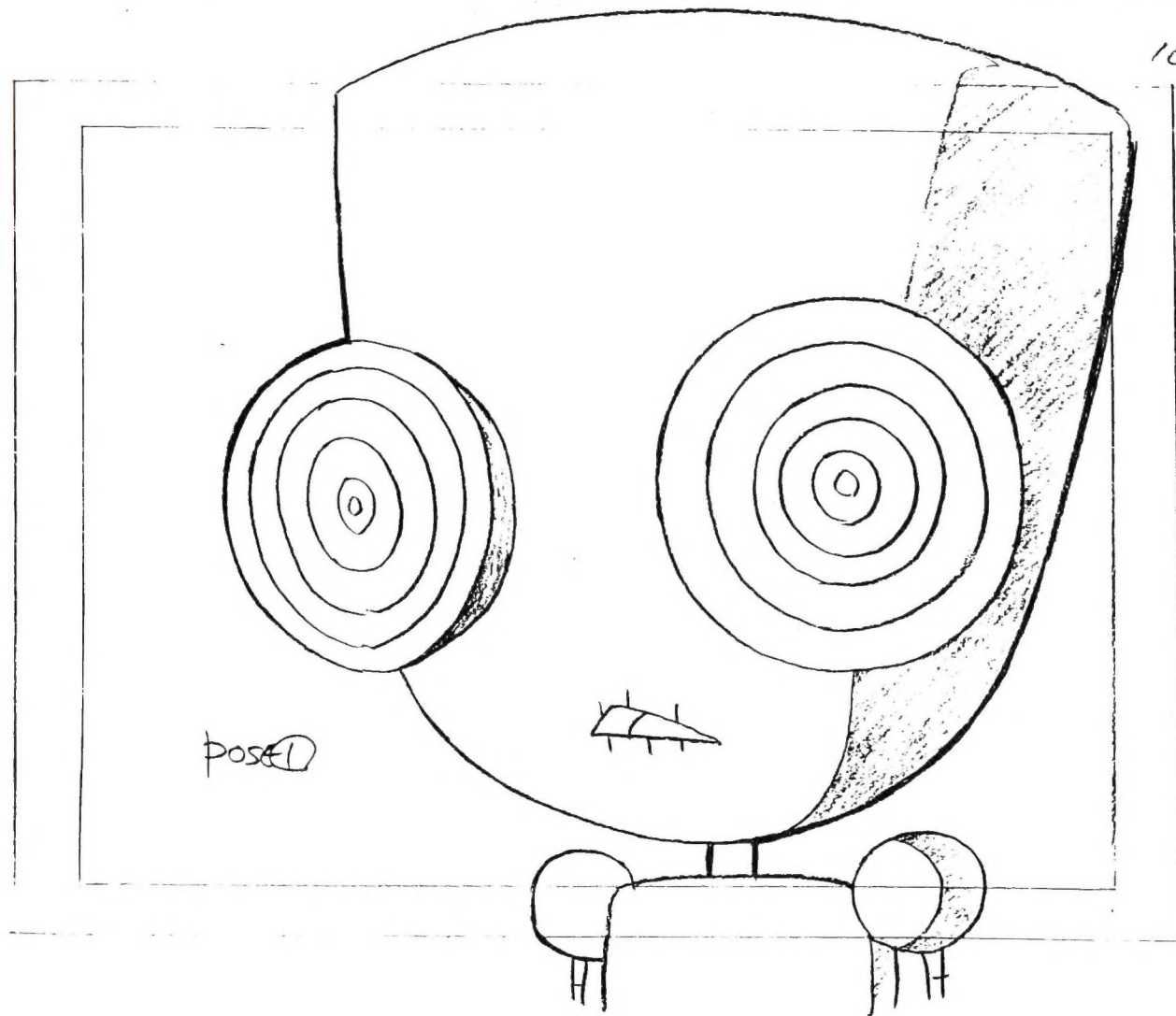
걸의 몸 구조를 단단하게  
잡아주세요. 캐릭터의 몸이나  
머리가 진리는 경우에도 구조는 반드시  
뚜렷히 잡은 상태에서 시작하세요

— SOLIDIFY GIRS  
BODY CONSTRUCTION  
EVEN IF A CHARACTER'S  
BODY OR HEAD IS CROPPED,  
BE SURE TO FULLY  
CONSTRUCT THEIR FORM

MOUTH LOW  
입은 낮게



10E118



POSE

#E-2 10PA

SC-136





머리 구조를 좀 더 강하고 좀 더 각져있게

STRONGER, MORE ANGULAR  
HEAD CONSTRUCTION

EYES LOW 낮은 눈

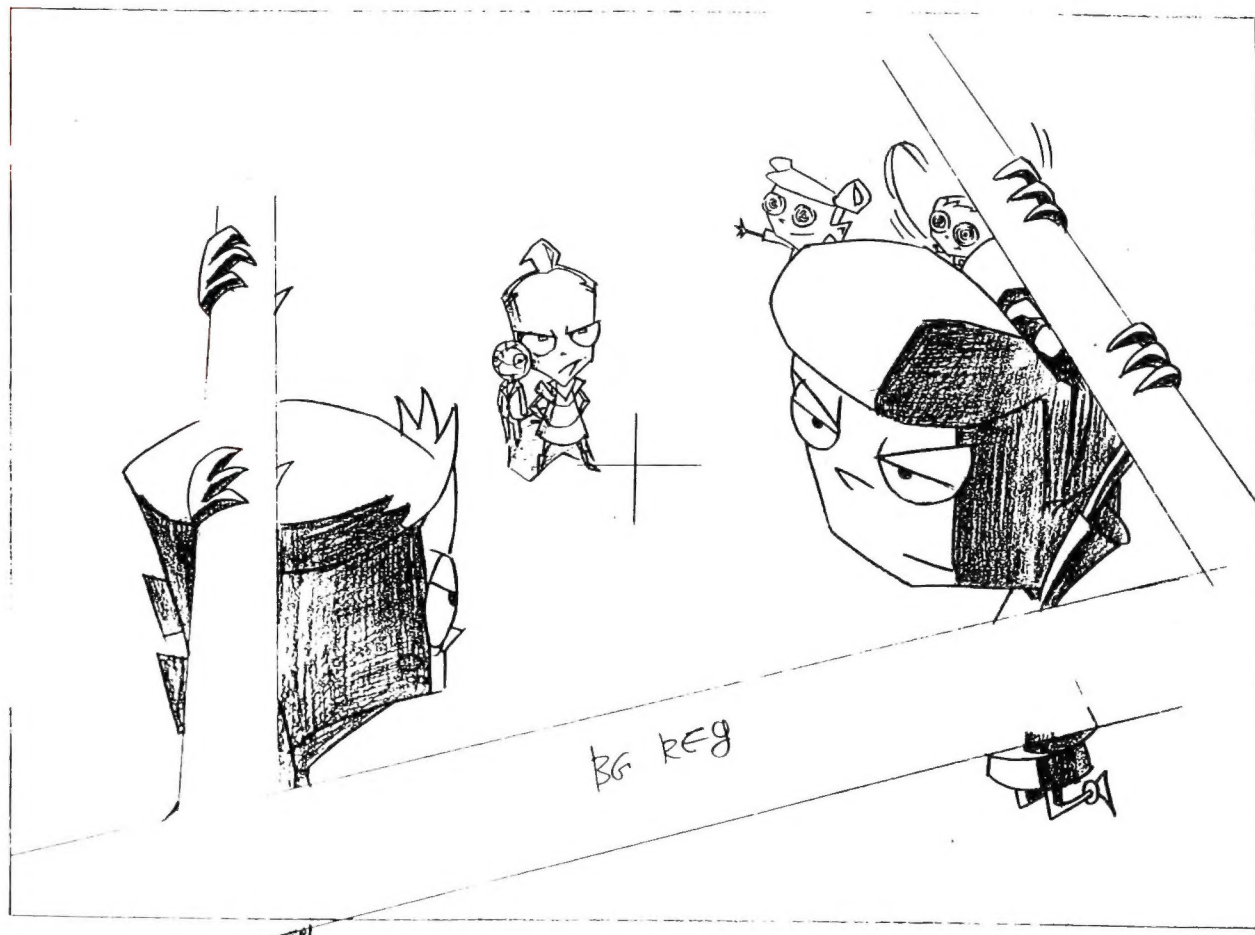
MOUTH SMALL, OVER TO ONE SIDE

입은 작고, 한 쪽으로 치우치게

SLENDER, TAPERED BODY

가늘고 길며 위로 뒹굴듯

차츰 좁아지는 몸.



108A

5.0 10

★ WITH THE EXCEPTION OF "THE TALLEST,"  
MOST CHARACTERS IN THE INVADER ZIM  
UNIVERSE DO NOT HAVE "EYELIDS"



★ 트라스트의 경우만 제외하고  
인베이 더 질의 대부분의  
캐릭터들에게는 "눈꺼풀"이 없습니다.



눈의 위치는 낮게 유지하세요.  
 김의 몸통자들의 크기는 바뀔 수 있습니다.  
 하지만 일반적으로 더작게는  
 크게 유지해주세요.

KEEP EYES LOW,  
 ZIM'S PUPILS CAN  
 CHANGE SIZE, BUT  
 GENERALLY KEEP THEM  
 SOMEWHAT LARGE.

MAKE SURE  
 ARMS SPROUT  
 FROM BODY

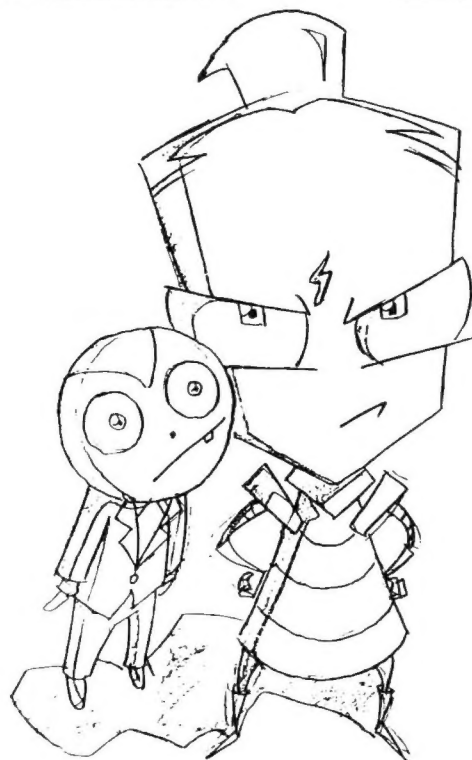
팔들이 분명히 몸에서부터  
 뻗어나오게 해주세요.

MORE SLENDER BODY  
 좀 더 가늘고 긴 모양의 몸.





REFLEX



posed

#1.7. 108A

SC-154

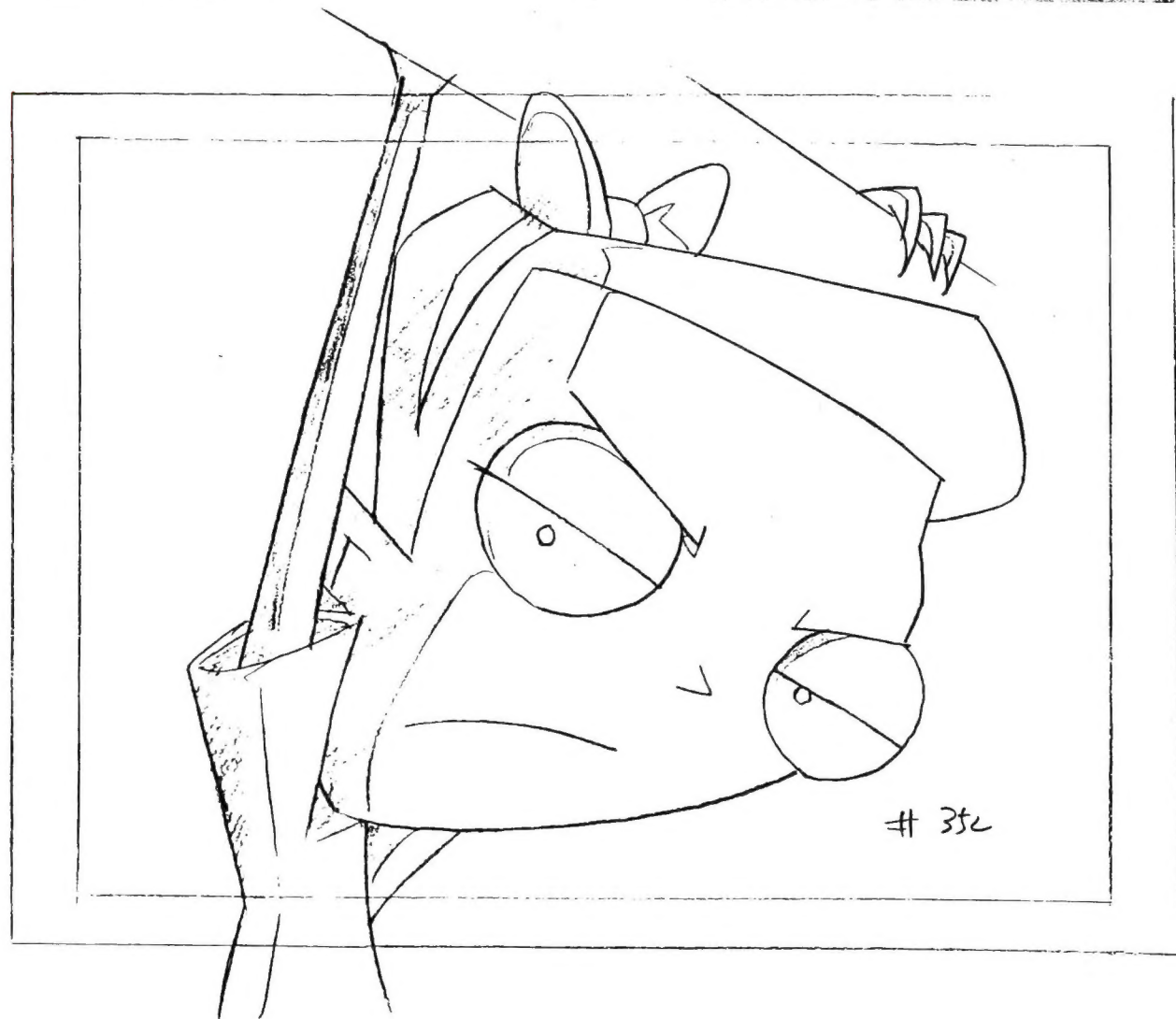




AGAIN, AVOID  
"EYELIDS"

역시. 눈꺼풀이  
없어야 해요.

X



● #I-2. 108A

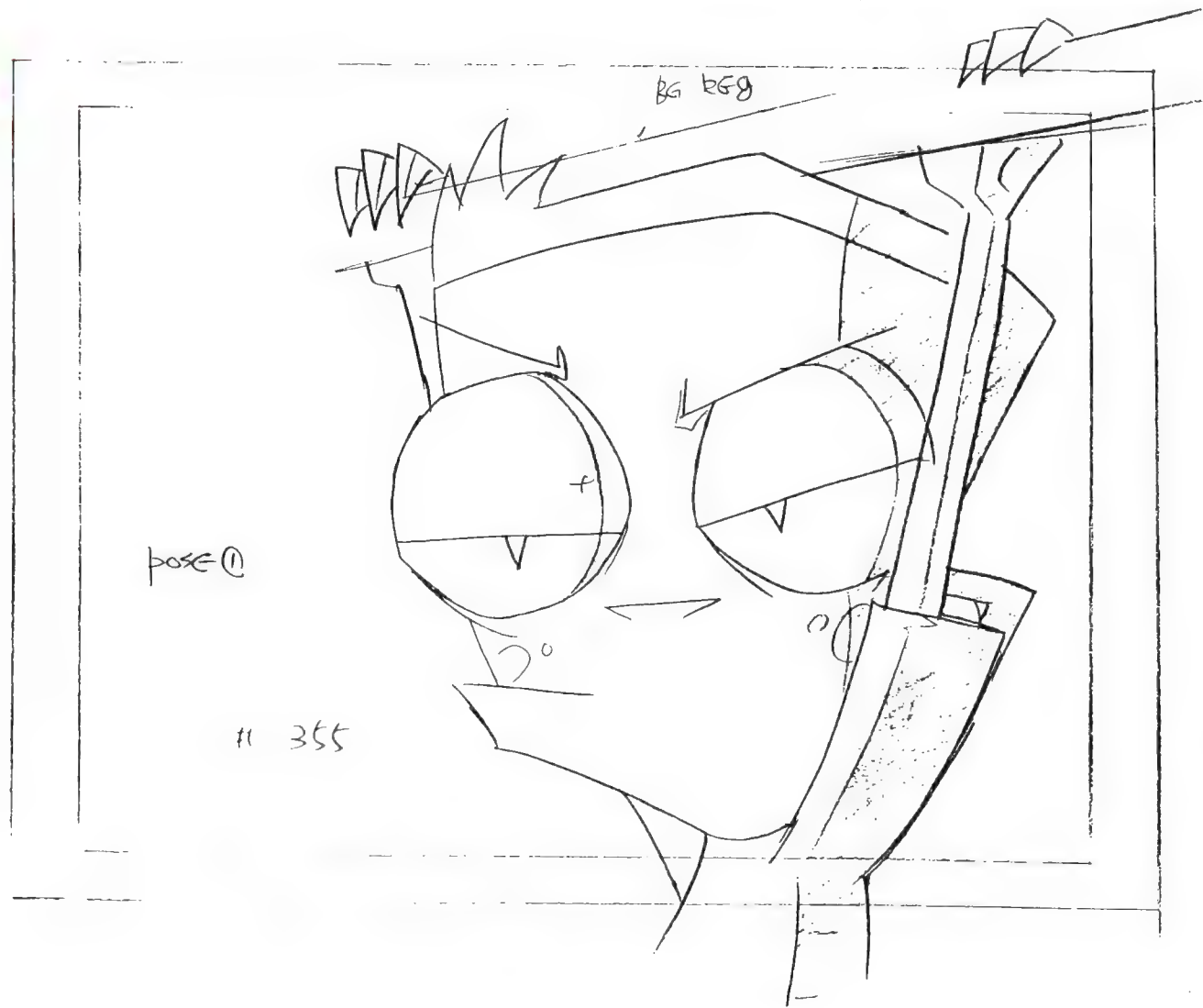
— SC 155



NO EYELIDS

눈꺼풀 없음





#I. 2 108A

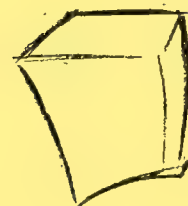
5-146





— 4. 5. 6. 7.

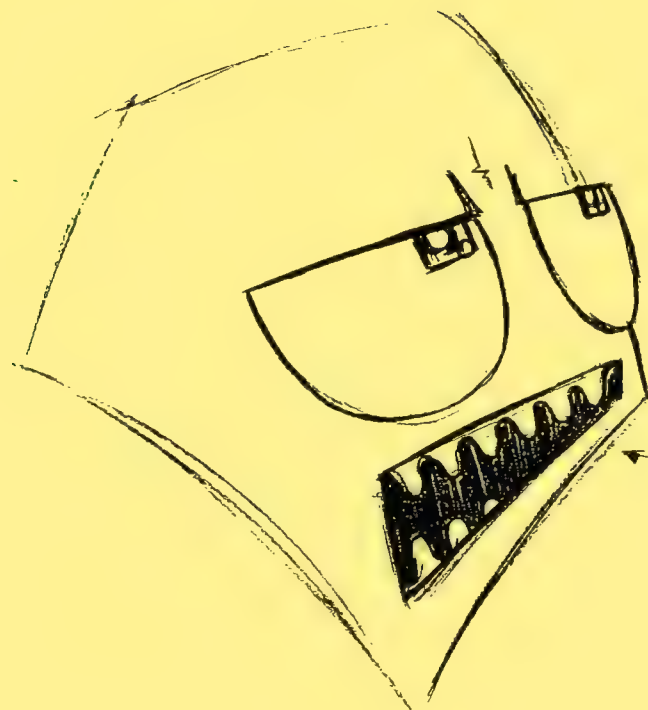
— AGAIN, NEED  
STRONGER  
CONSTRUCTION



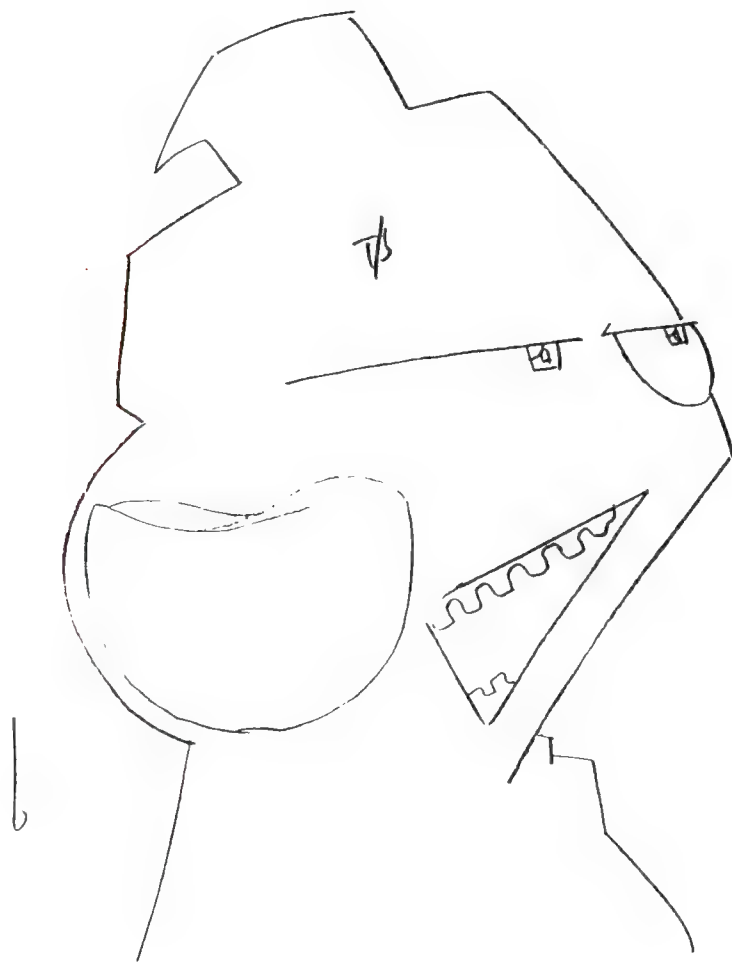


10F  
4





TEETH A BIT  
LARGER  
이빨들 약간 더 크게



pose 2

#I-7 108A

SE-162





· 매우 강조해야 합니다: 좀 더 강한  
구조가 필요합니다. 특히나  
역동적인 앵글들에서요.

| MUST EMPHASIZE:  
STRONGER CONSTRUCTION  
IS NEEDED, ESPECIALLY  
IN DYNAMIC ANGLES.

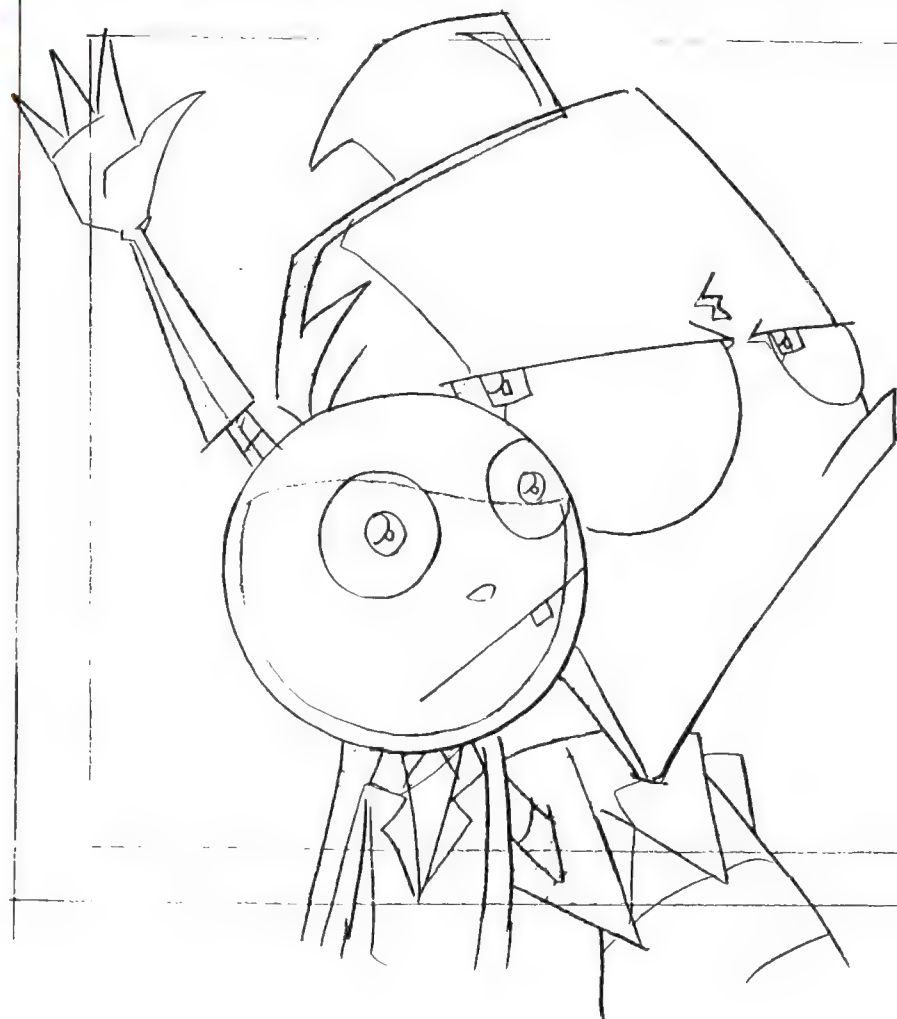
← UNLESS IT IS FOR  
A SPECIFIC EXPRESSION,  
KEEP PUPILS PRETTY  
BIG

특정함 표정을 위해서일 때를  
제외하고는 눈동자들을  
꽤 크게 그리세요.



\* SLENDER,  
TAPERED  
BODY SHAPES

바깥쪽과 같 느낌  
종아리는 몸 형태.



PORE①

#I-2108A

56-162



- FULLY CONSTRUCT HEAD.  
DON'T STOP WHERE A  
CLOTHING ELEMENT OR  
AN OVERLAY CROPS THE  
FIGURE.

- 완전히 머리 구조를 다 그리세요.  
목이나 그 디의 라인 형체를  
가리지 않는 부위라고 해서 마감하지 마세요.



pose 5

#1.2 108A

SC 164





- STRENGTHEN  
CONSTRUCTION

구조가 좀 더 강하게



pose ©

#12 108A

SC 164



— SOLIDIFY CONSTRUCTION  
물감이나 75%의 72



POKE

# I.2 108A

SC-164





가즈의 눈은 얼굴에서 매우  
낮게 위치해있어요.  
특히 이렇게 고개를  
아래로 기웃이고 있을  
때에요.

GAZ'S EYES  
VERY LOW ON  
FACE, ESPECIALLY  
WHEN HEAD IS  
TILTED DOWN  
LIKE THIS

\* 일러스트 주의사항 :

레이아웃하실 때, 현대물나한 표정을  
고대로 표현하려 하지 마세요. 그렇게 하기 보다는

현대물나한 그림을 시작점으로 해서 그 위에  
캐릭터들의 구조를 다시 접하세요.

표정의 패닝은 아주 작고, 그런 상황에서는  
캐릭터들의 아포이나 구조들이 드러나지

아주 쉽다는 것을 증명해주세요.

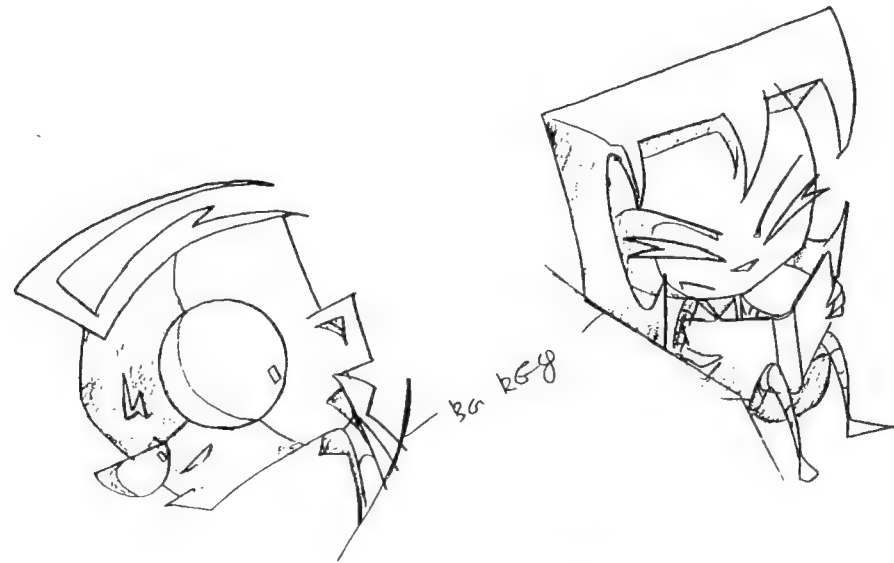
항상 직접 캐릭터들의 구조를 잡는다면

다양한 표정작가들의 개인적인 스타일때문에  
귀하의 레이아웃이 틀려지는 것을  
피할 수 있을 것입니다.

★ A GENERAL NOTE : WITH THE LAYOUTS, PLEASE DO NOT MERELY  
CLEAN-UP A BLOWN UP STORYBOARD PANEL. RATHER, USE  
THE BLOWN-UP DRAWING AS A STARTING POINT TO RE-CONSTRUCT  
THE CHARACTERS UPON. REMEMBER THAT THE BOARD PANELS  
ARE SMALL, AND CHARACTERS' PROPORTIONS AND CONSTRUCTION  
CAN EASILY SLIP OFF-MODEL AT THAT SCALE. IF YOU ALWAYS  
RECONSTRUCT THE CHARACTERS, YOU CAN ENSURE THAT  
THE VARIOUS BOARD ARTISTS' PERSONAL STYLES WILL NOT  
LEAD YOUR LAYOUT ASTRAY.



10FUDX



30 K58

POXO

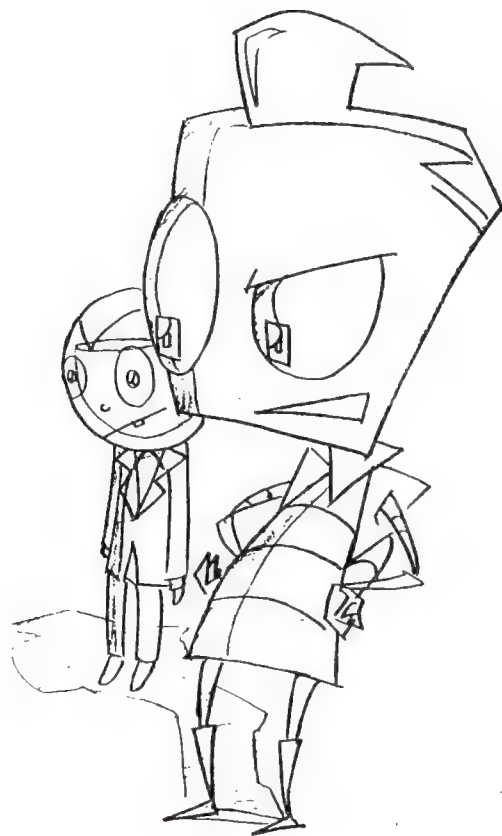
#I.2 108A

5G-16K



\*ZIM IS GETTING  
A BIT SWOLLEN  
AND POTBELLED  
IN THE LAYOUT  
BELOW. KEEP THE  
SHAPES SLENDER  
AND "INTENSE."

\* 아래의 레이아웃에서는  
짐에게 아랫배가 볼록  
나타 보였습니다.  
형태를 가늘고 길게 "긴장감"  
있게 움직이세요.

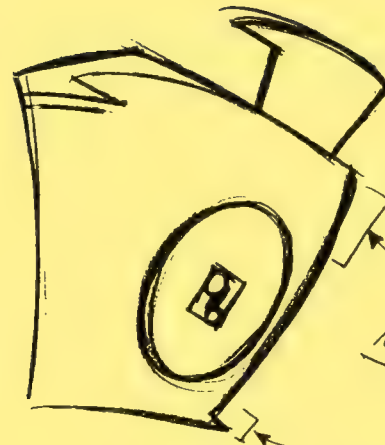


page 13

#12 108A

5-166





눈 위에 공간이 더 많게  
MORE SPACE ABOVE EYE

LESS SPACE BELOW EYE  
눈 아래에 공간이 적게



page 12

#1.2 108A

50-166



쥘의 눈을 볼 때에  
눈이 머리에서  
낮은 위치에.

\*EYES LOW  
ON HEAD WHEN  
SQUINTING

BETTER TO  
KEEP ZIM'S EYE  
SHAPES ANGULAR  
WHEN THEY ARE  
THIS NARROW,  
RATHER THAN  
SMALL  
ELIPSES



쥘의 눈이 이렇게 좁을 때는 이런  
작은 모양보다는 각진 형태로  
유지하는 것이 좋습니다.



#1.2 108A

991-5



NO EYEBROWS ON ZM

감에게는 눈썹이 없어.

← EYES LOW ON  
FACE WHEN  
CLOSED OR SQUINTING

눈을 감거나 찡그렸을 때에는  
눈이 앞쪽에서  
나오게





poec

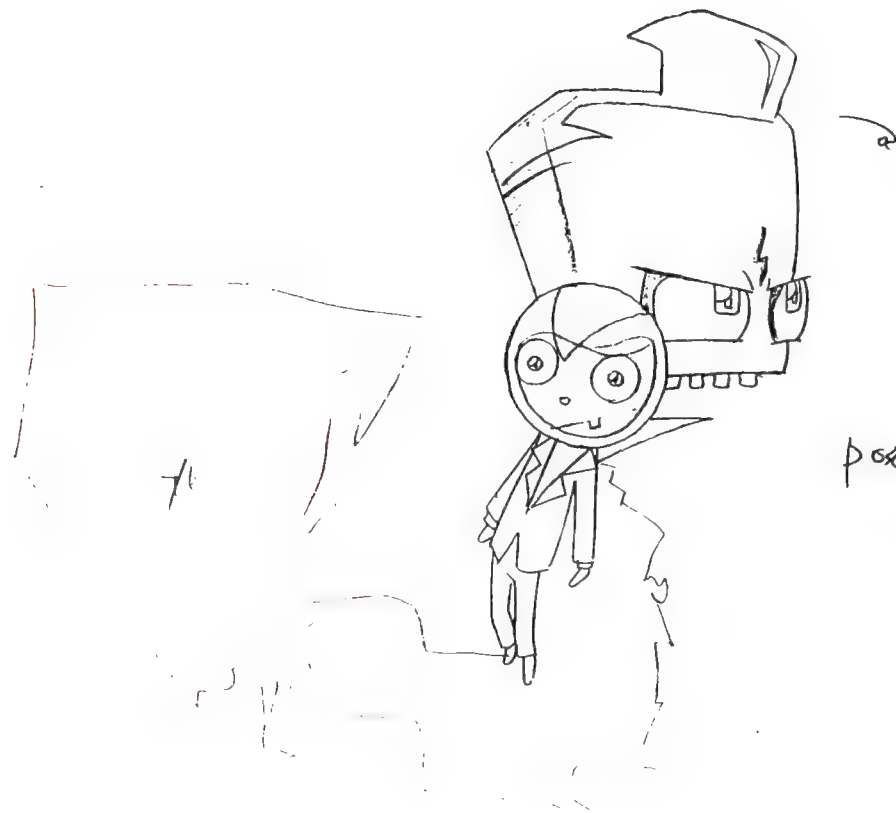


FULLY  
CONSTRUCT  
HEAD—THEN  
ATTACH EYES  
TO IT. DO NOT  
LET EYE SHAPE  
BREAK THE  
OUTER CONTOUR  
OF THE FACE.

완전히 머리 구조를 다인 후에 -

그리고 나서 눈을 붙이세요.

눈이 얼굴의 외곽선을 깨지  
않게 하세요.



pox (2)

IN A DOWNSHOT,  
WE WOULDN'T  
SEE THE UNDERSIDE  
OF GAZ'S HAIR (ONLY  
IN AN UPSHOT)

다운샷에서는 가즈의  
머리카락의 아래면을  
볼 수 없습니다 (업샷에서만)



AGAIN, SOLID CONSTRUCTION  
SIMPLIFY FACE ELEMENTS

대부분의, 분명한 구조.  
이러한 구조물들은 간략하게.



10FUDX B PAO



#I 2 108A

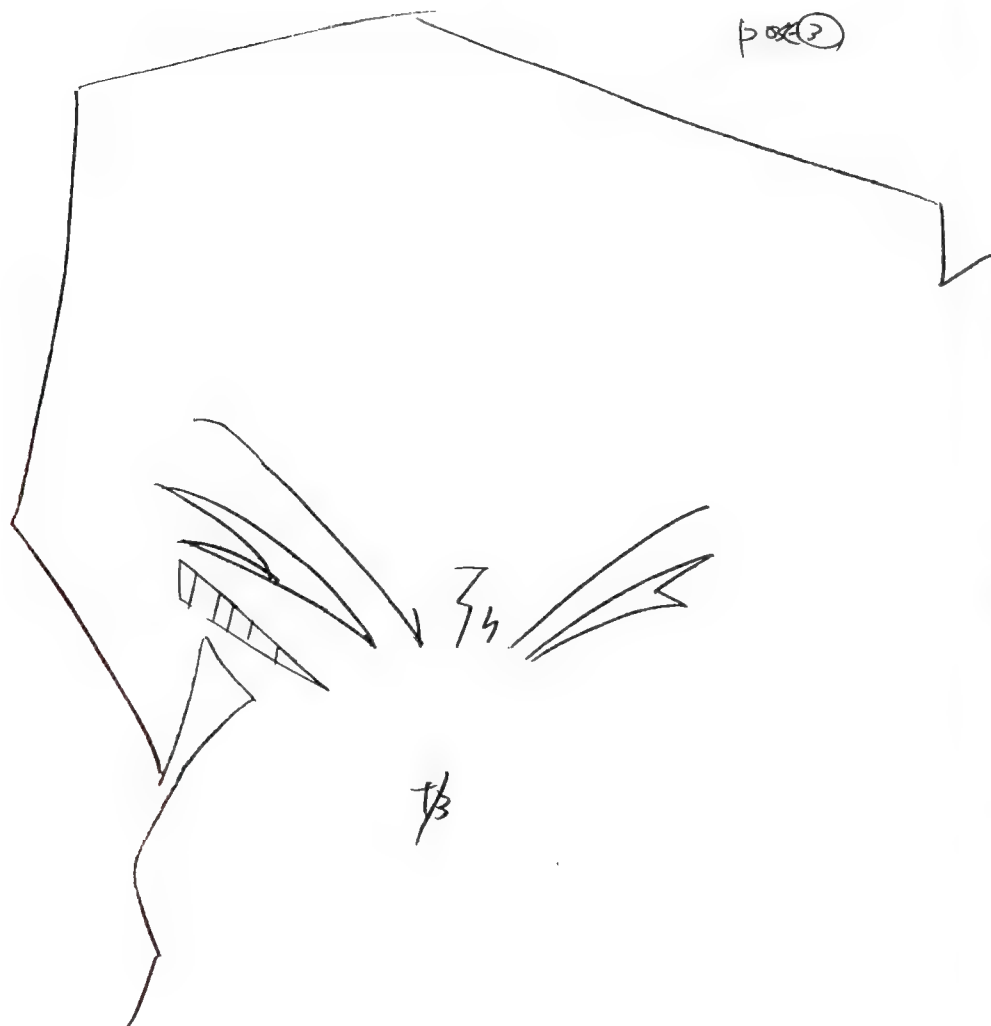
2-167





TRY TO HIT THE  
EXPRESSION WITH  
THE FEWEST LINES  
POSSIBLE. JUST TRY  
TO MAKE THE FEW  
ELEMENTS AS SHARP  
OR AS INTENSE AS  
POSSIBLE.

가장 강한 최소한의 라인들로  
이동에서 표정을 갖게 하세요.  
최대한 날카롭고 긴장감 있게  
최소한의 요소들로.



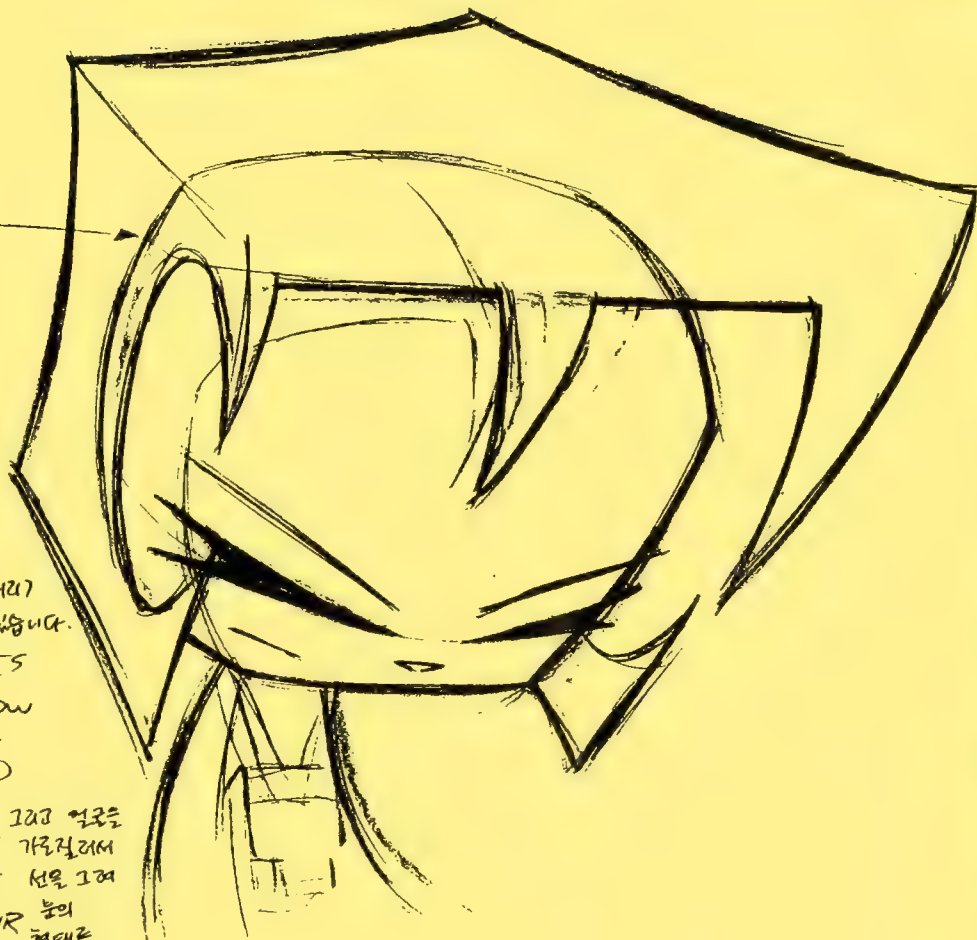
POE (3)

#12 108A

5-167

FULLY CONSTRUCT  
HEAD SHAPE BENEATH  
THE "BOX" OF THE  
HAIR.

눈은 모양의 가로 머리처럼  
아래로 공 모양의 머리를  
완전히 감아서  
서각하세요.

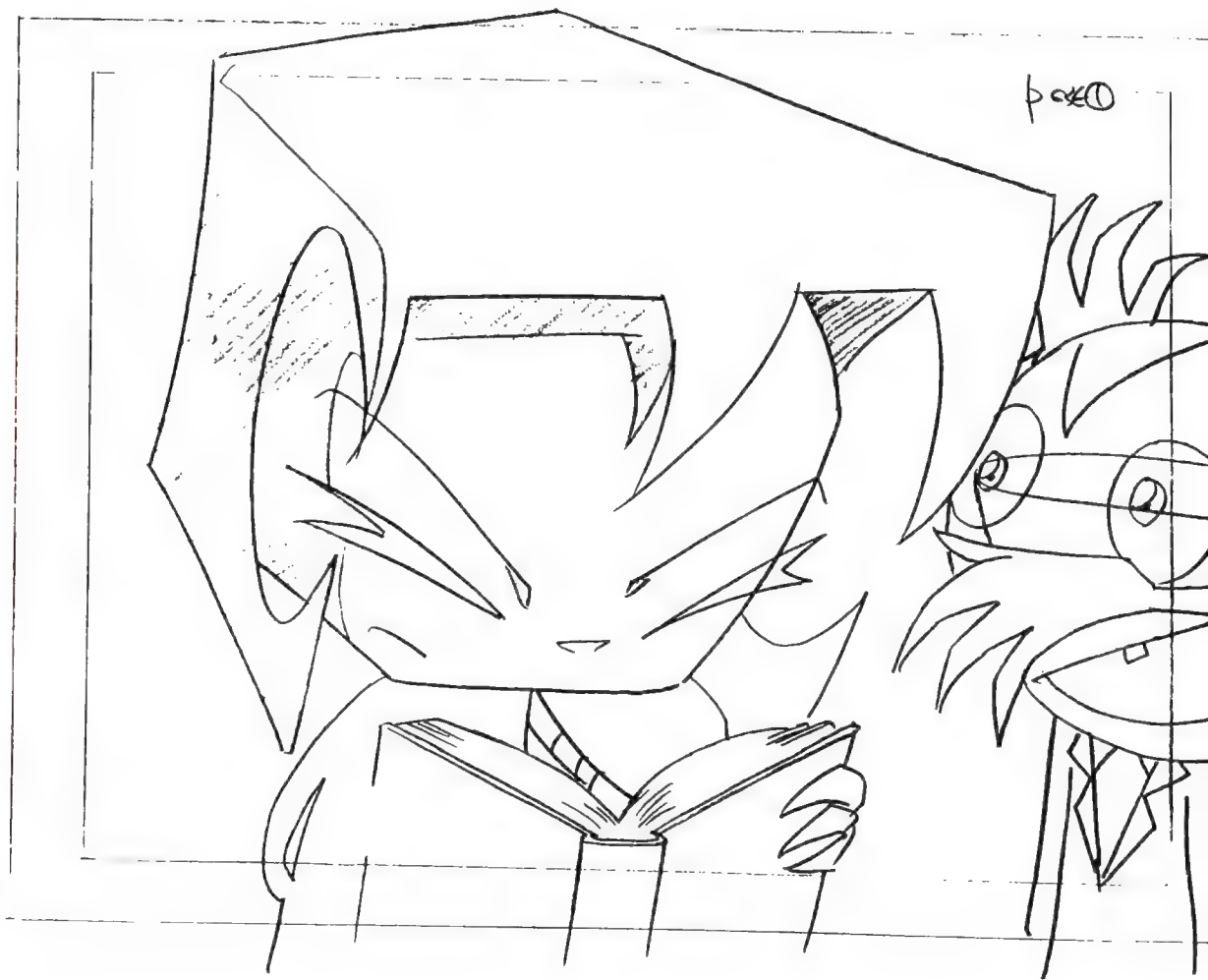


가로의 이목구비는 눈썹 (머리)  
에서 매우 낮게 되어 있습니다.

GAZS FEATURES  
SIT VERY LOW  
ON HER FACE

WRAP HER EYE 가로처럼  
SHAPES ACROSS 선을 그려  
THE CROSS-CONTOUR 눈의  
OF HER FACE 형태를  
만드세요.





#I.2 108A

51 167

\* 유용한 팁 :

캐릭터들의 눈의 아래면이 직선으로  
되있을 때에는 눈의 각도와 입의 각도가  
평행이 되지 않도록 약간 각이  
틀리게 해 주세요.

# \* A HELPFUL TIP:

WHEN THE BOTTOM OF A CHARACTER'S  
EYE IS SQUARED OFF, TRY TO KEEP  
THE EYE-LINE AND THE MOUTH-LINE  
FROM BEING PARALLEL, EVEN IF IT IS ONLY  
SLIGHTLY ANGLED.



GOOD ANGLE 😊

좋은 앵글



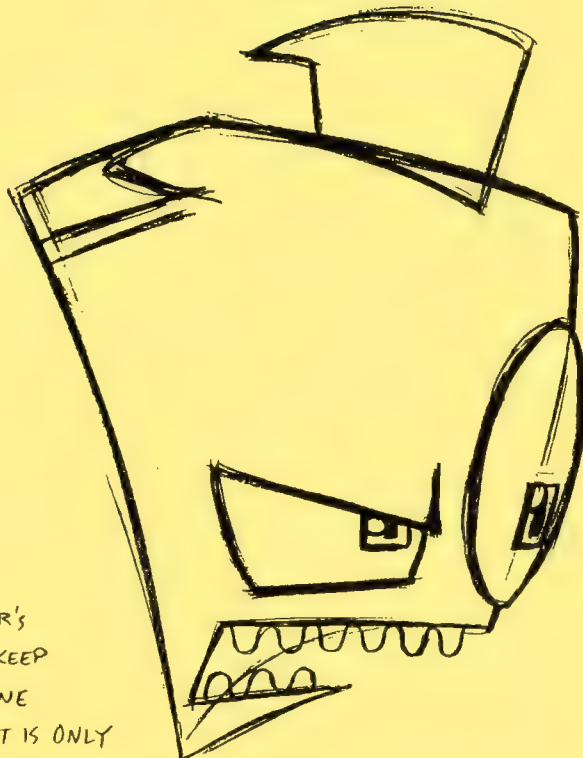
TOO PARALLEL 😞

너무 평행



GOOD ANGLE 😊

좋은 앵글



## VERY IMPORTANT:

WHEN THE EYES SQUINT,  
THEY ANCHOR ON THE  
LOWER THIRD OF THE  
HEAD. NOT TOO MUCH  
SPACE BETWEEN MOUTH  
AND EYES\*

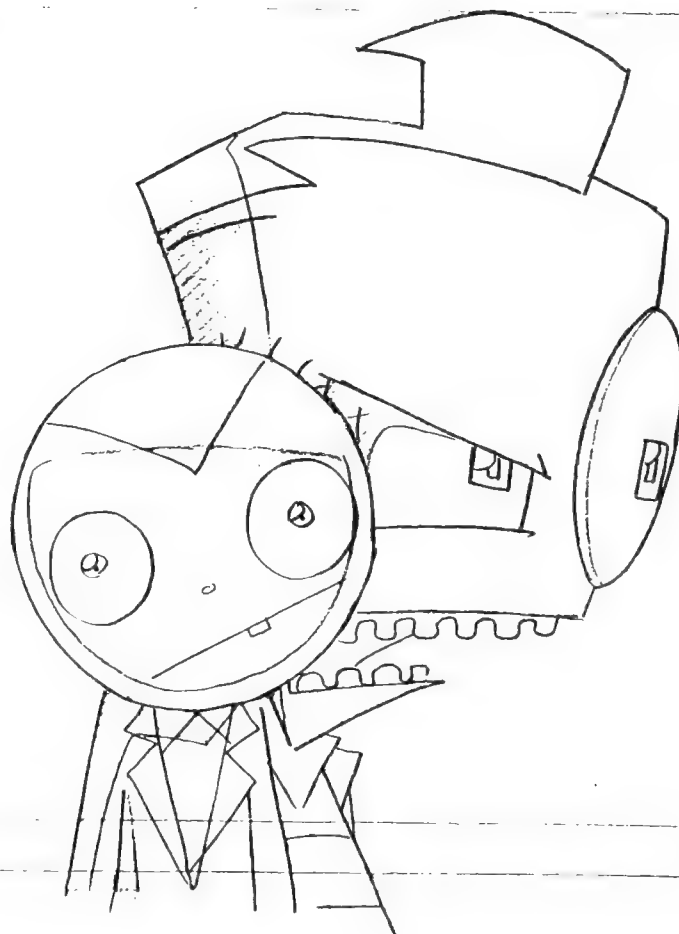
매우 중요 :

눈이 찡그려진 때에는  
기준선이 3등분한 얼굴의  
맨 아래 등분선에 위치합니다.  
입과 눈 사이에 공간이  
너무 많지 않게 하세요.





108C PA 10F



POSE 3

#I. 2. 108A

56-160

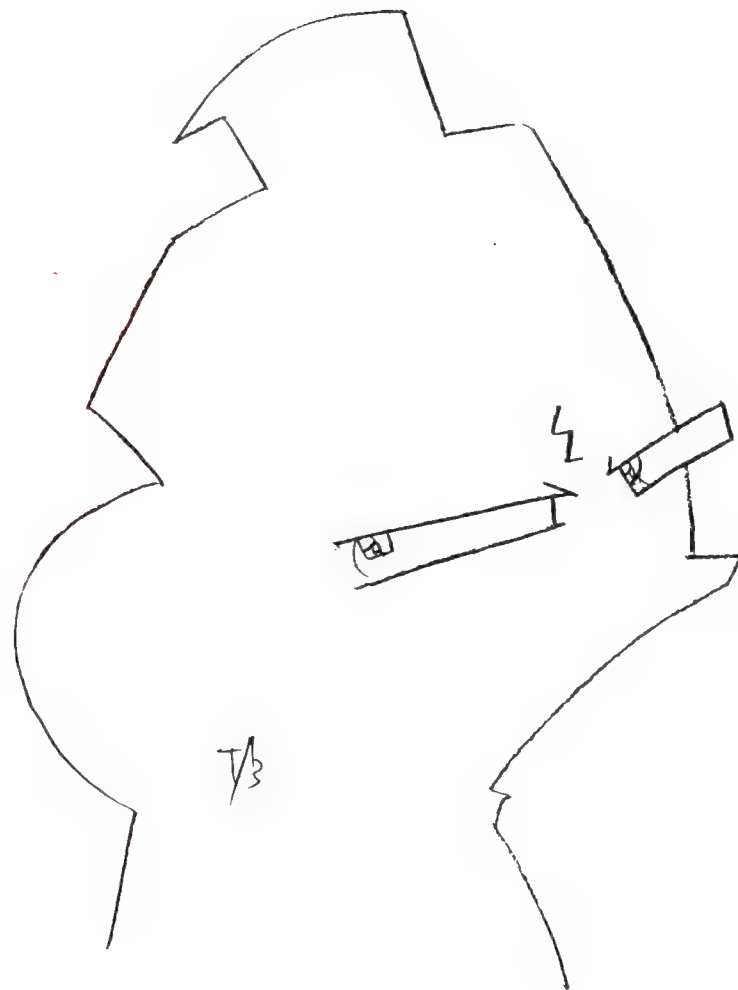


그냥 모든 각각형보다  
아름다운 형태가 더  
전형적이라 맞는 편입니다

← THESE EYE SHAPES  
ARE TYPICALLY MORE  
ON-MODEL THAN WERE  
RECTANGLES.

\*EVEN WHEN SQUINTING,  
THE PUPIL CAN STAY  
SOMEWHAT LARGE, JUST  
CROPPED.

\*눈을 찡그렸을 때에도  
눈동자는 크게 유지하세요,  
단지 작아진 것입니다.

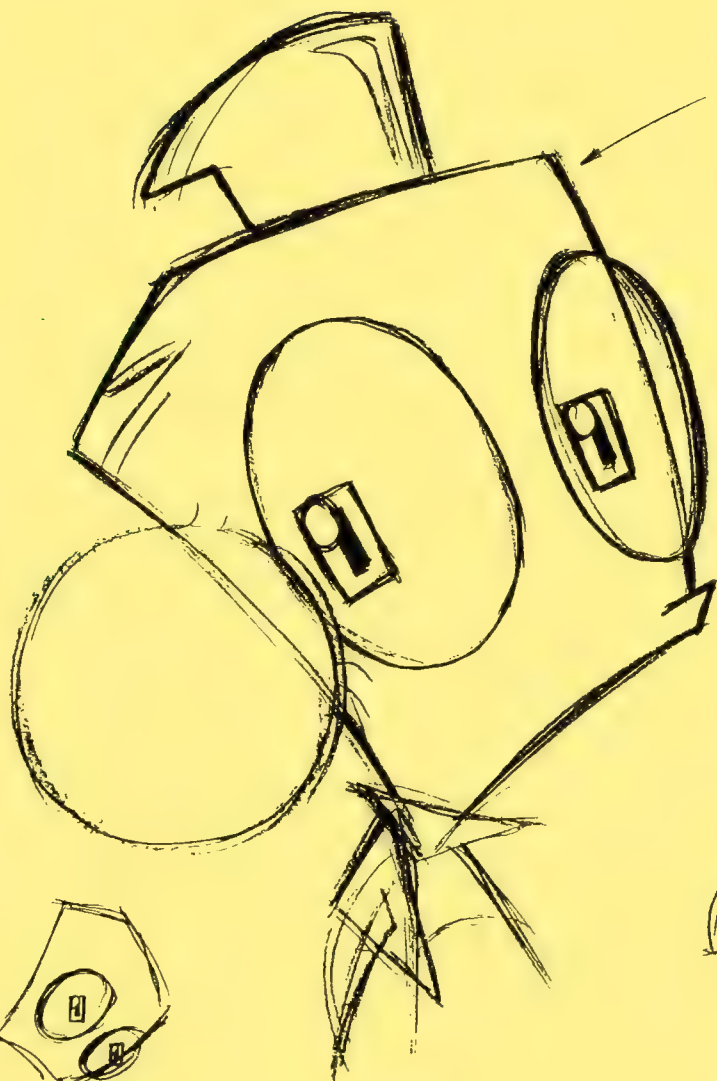


POSE (M)

V<sub>3</sub>

#1. 2. 108A

SE 168



ZIM'S HEAD IS A BIT  
WIDER AT THE TOP, LIKE  
A WEDGE (UNLESS IT IS  
A DRAMATIC VP SHOT)

검의 머리는 윗부분이  
약간 더 넓은 웨지  
모양입니다  
(드라마틱한 앵글의  
경우를 제외하고)

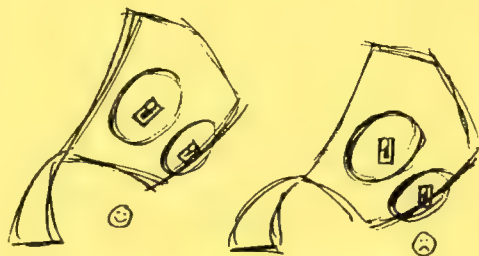
- AGAIN, GENERALLY KEEP  
ZIM'S PUPILS LARGE,  
UNLESS SPECIFICALLY  
CALLED FOR IN AN EXPRESSION.

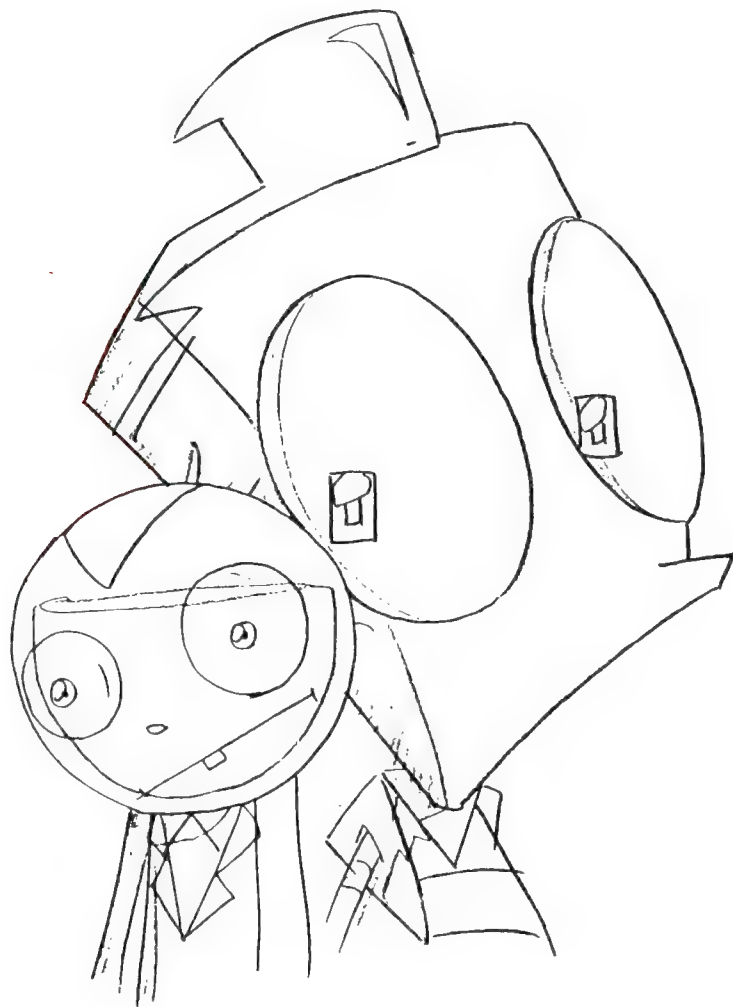
- IT IS ALSO GOOD TO KEEP  
THEM IN LINE WITH THE  
TILT OF HIS HEAD

- 즉, 특정한 지정된 표정이 아닌  
경우에는 검의 눈동자는 일관적으로  
크게 유지하세요.



- 그리고 고개를 숙일 것과 같은  
방향으로 눈동자들을 유지하게  
중요합니다.





posed

#1 Z 1081

SE-16P





A BIT MORE  
FORESHORTENING  
SUGGESTED ON  
LEGS

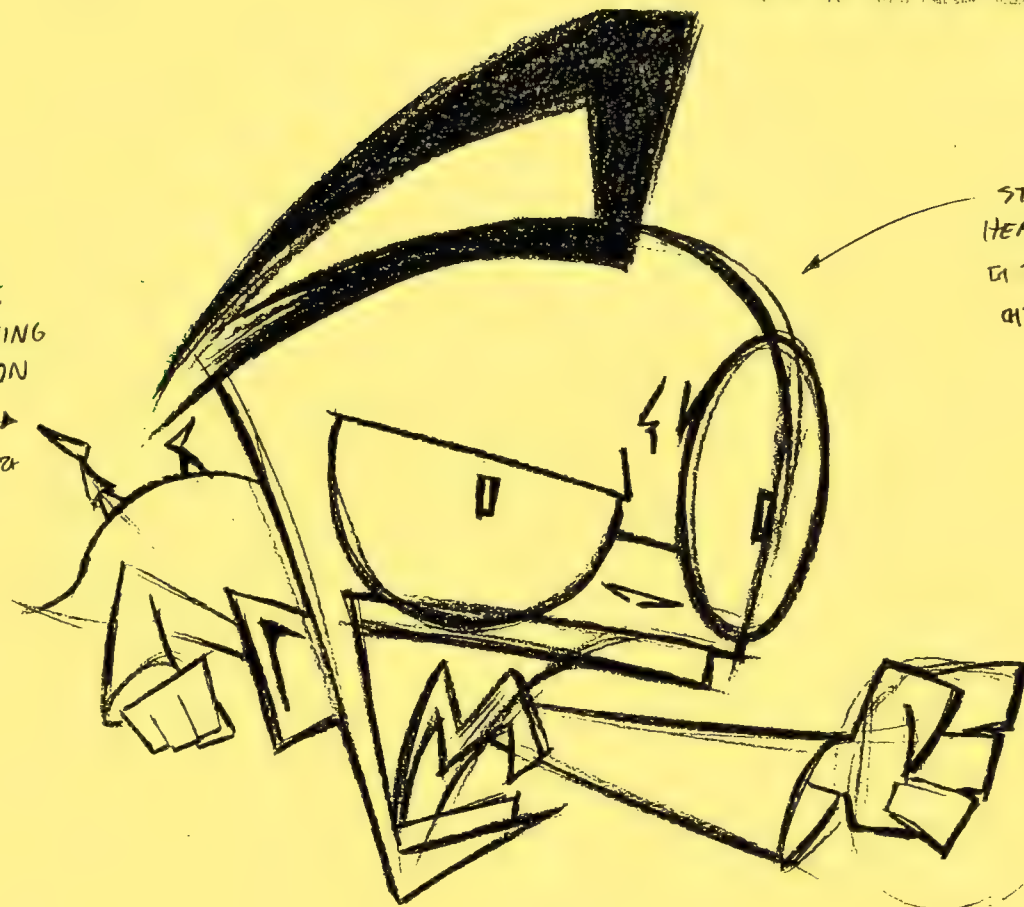
다리는 음근에 따라  
더 축소시켜줄 것  
있습니다.

STRONGER  
HEAD CONSTRUCTION

더 강한  
머리 구조

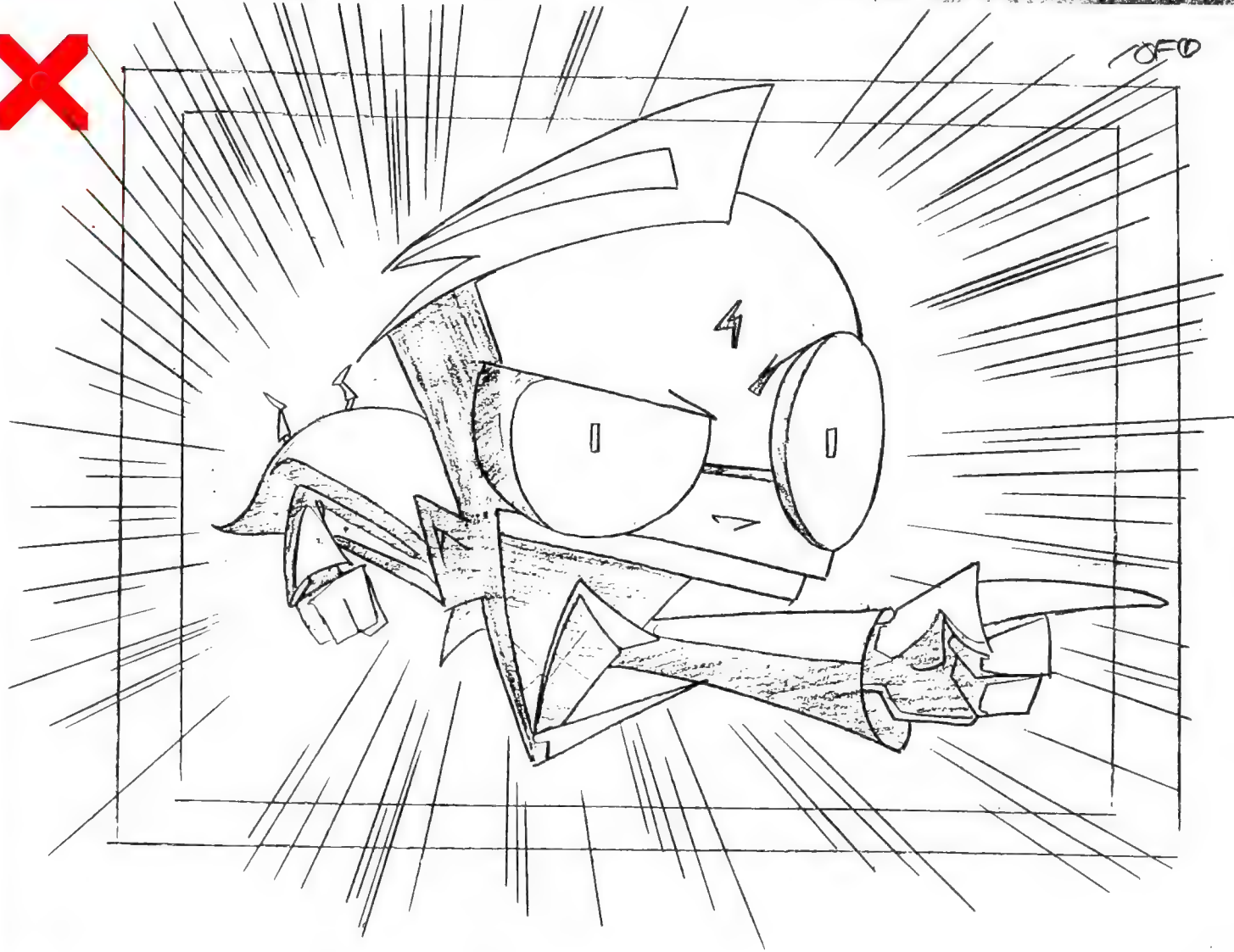
(SHOULDN'T  
BE POINTING  
IN THIS  
PARTICULAR  
POSE)

특정 방향 이  
포즈에서는  
가리키고 있지  
않아야 합니다.





10FO



#I-2 108A

sc/75



- TRY TO GET THE MOST  
GRAPHIC STRENGTH OUT  
OF THE LINE OF ACTION.

액션의 라인에서부터  
최대함의 힘있는  
그래픽이 보여지도록  
노력해주세요.



POSE

#I-2 108A

SG-17P



부각처럼 보이는 것을 피하기 위해서  
머리가 이렇게 파스를  
따라서 좋아하게 그려주세요.

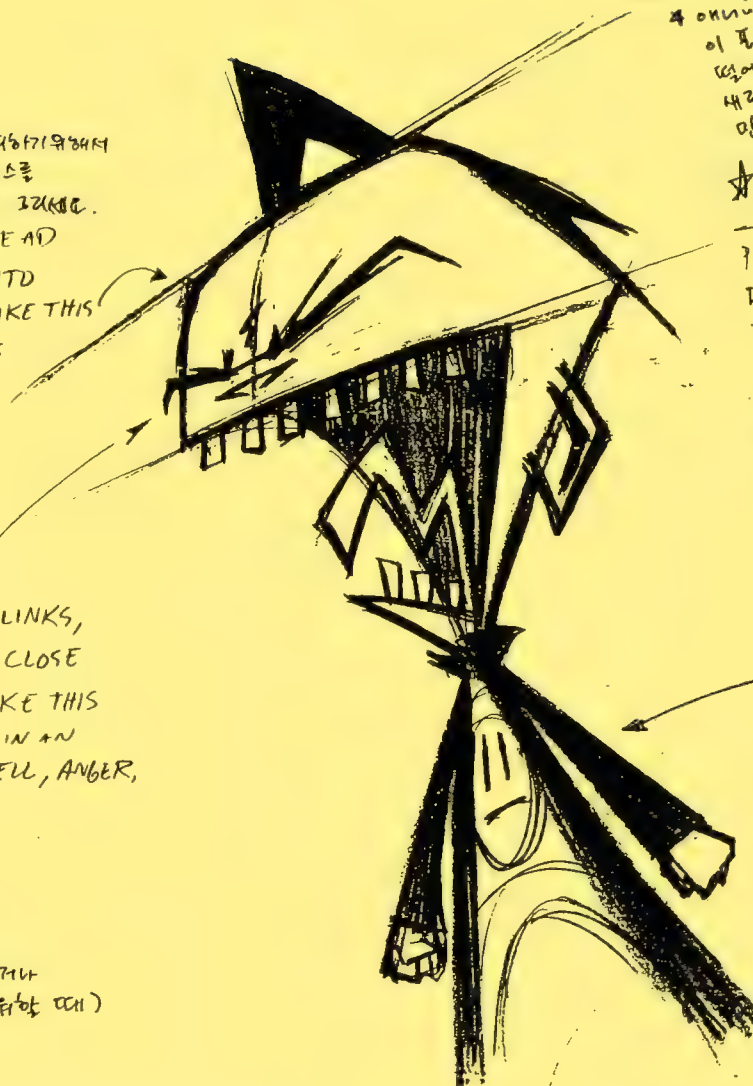
DRAW THE HEAD  
RECEDING INTO  
PERSPECTIVE LIKE THIS  
TO AVOID THE  
"BEAK!"

ASIDE FROM BLINKS,  
GENERALLY CLOSE  
DIB'S EYES LIKE THIS  
(ESPECIALLY IN AN  
EXTREME YELL, ANGER,  
OR PAIN)

눈감박라는 의미.

당시 눈을 이렇게 강하게  
해 주세요.

(특히 폭으로 소리를 지르거나  
하나거나 공통스러울 때)

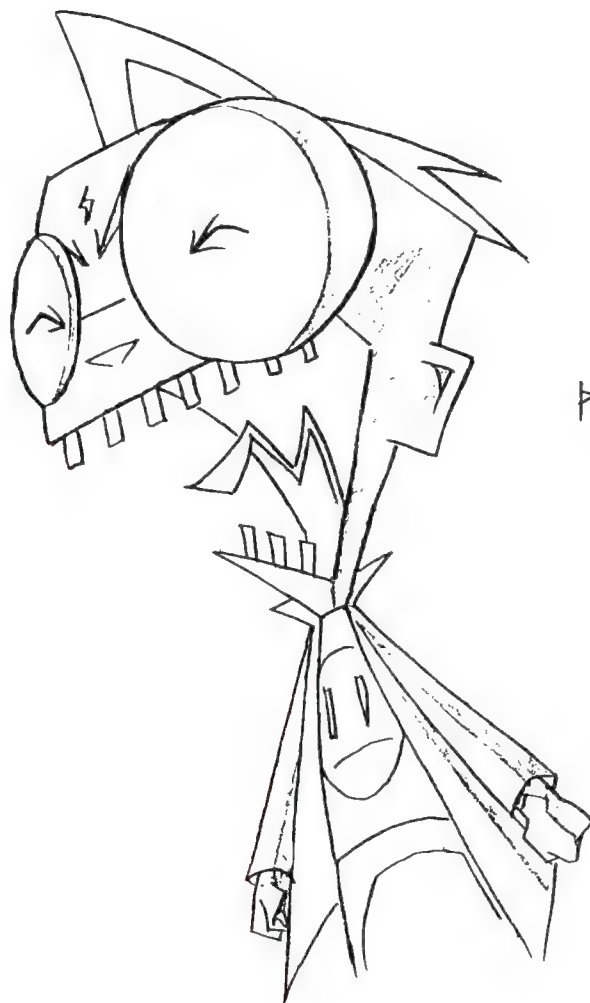


이 포즈에서처럼 이빨은  
떨어져서 그려진 것을 처리하기 위해  
내려온 덩의 마우스 커튼을 보세요.  
많은 도움이 됩니다. (A) 같은 다물어짐 입  
포지션에서 시작하는 것이  
★ANIMATORS: 제일 좋습니다.

PLEASE REFER TO NEW  
DIB MOUTHCHART FOR  
TIPS ON HANDLING THE  
SEPARATED TEETH, LIKE  
IN THIS POSE. IF IT CAN  
BE HELPED, IT IS BEST  
TO COME OUT OF A CLOSED  
MOUTH POSITION, LIKE (A),  
WHEN INTRODUCING THE  
MOUTHCHART WITH LINES.

KEEP THE  
SILHOUETTE  
OF THE POSE  
CLEAR FOR  
MAXIMUM  
GRAPHIC STRENGTH

최대함의 그래픽 강도를  
보여주기 위해 포즈의  
선유닛을 간결하게, 분명하게  
유지하세요.

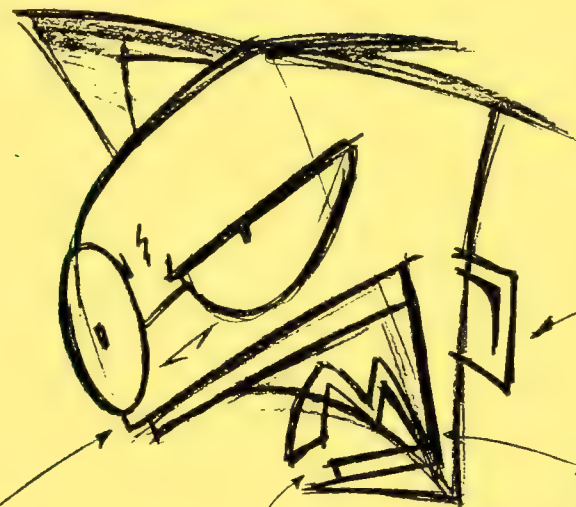


pose ③

#1.2 08A

2178





앞눈에서는 귀를  
아래로 기울일 수 있습니다.

CAN TILT THE  
EARS DOWN IN  
AN UPSHOT

MAKE SURE TONGUE  
SPROUTS FROM THROAT  
앞면 혀가 목에서부터 뽀뽀하게 나오게 하주세요

안구의 형태가  
부각처럼 보이지  
않게 하도록 도와주세요

TRY TO KEEP THE  
FACE SHAPES FROM  
FORMING TOO MUCH  
OF A "BEAK"



TOO BEAK-LIKE

너무 부각함

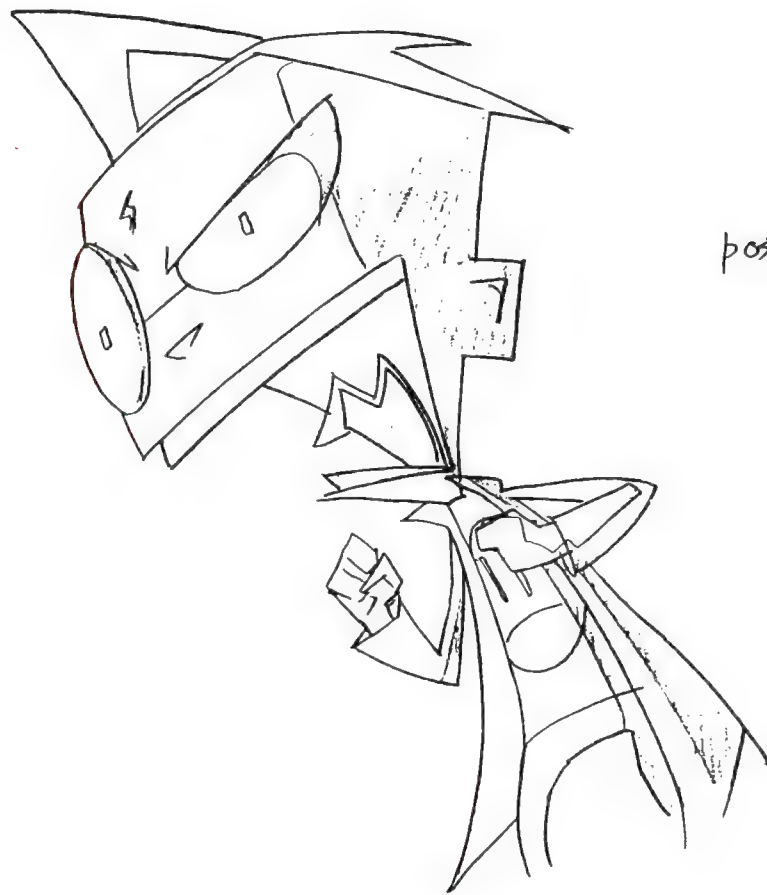
IT IS BETTER TO SQUARE THE TEETH SHAPE  
OFF INSTEAD OF  
SLANTED



이빨의 모양이 비스듬한 것보다

4각형 모양처럼

하는 것이 더 좋습니다.



pose 2

#1.2 108A

SE 178

# CONSTRUCT! 73

CONTINUOUS  
BENEATH  
THE GLASSES

안경 밑의  
라인들이  
이어지게.

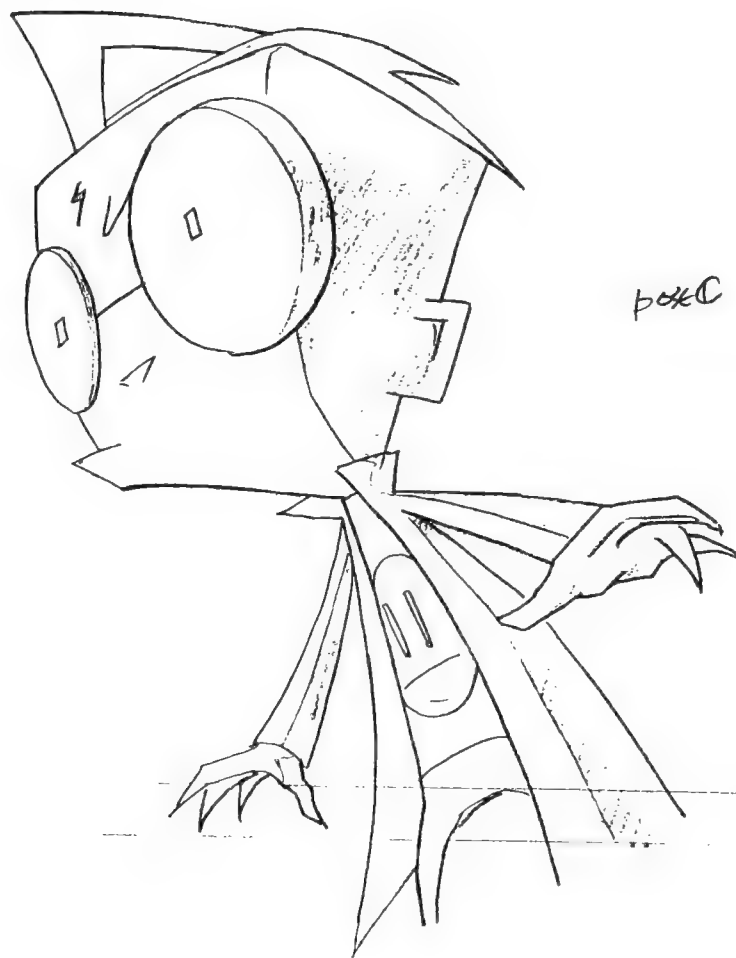


★ I MUST STRESS AGAIN,  
THE ABSOLUTE NECESSITY  
TO FULLY CONSTRUCT  
THE CHARACTERS, DO NOT  
MERELY CLEAN UP THE  
STORYBOARD DRAWING.

THESE LINES MUST BE  
CONTINUOUS BENEATH  
THE EAR SHAPE.

이 라인들은  
귀의 아래로  
이어지는  
라인이어야 합니다.

★ 캐릭터들을 그냥  
폰트 그림을 클리핑한 것이  
아니라 완전한  
구조를 그려야 한다는  
것을 대충 번  
강조합니다.



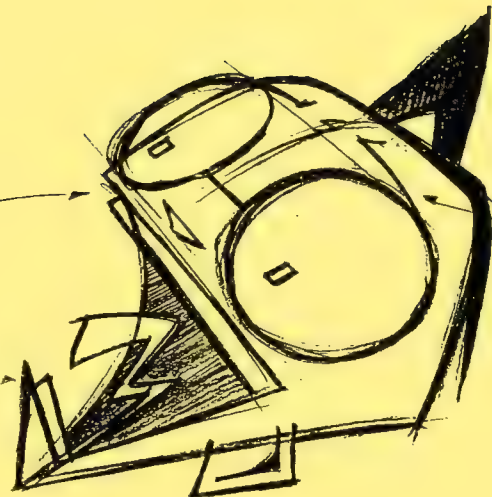
#I. 2. 108A

SC-178

약간 휘어지럼  
보이지 않게  
AGAIN,  
AVOID THE "BEAK"

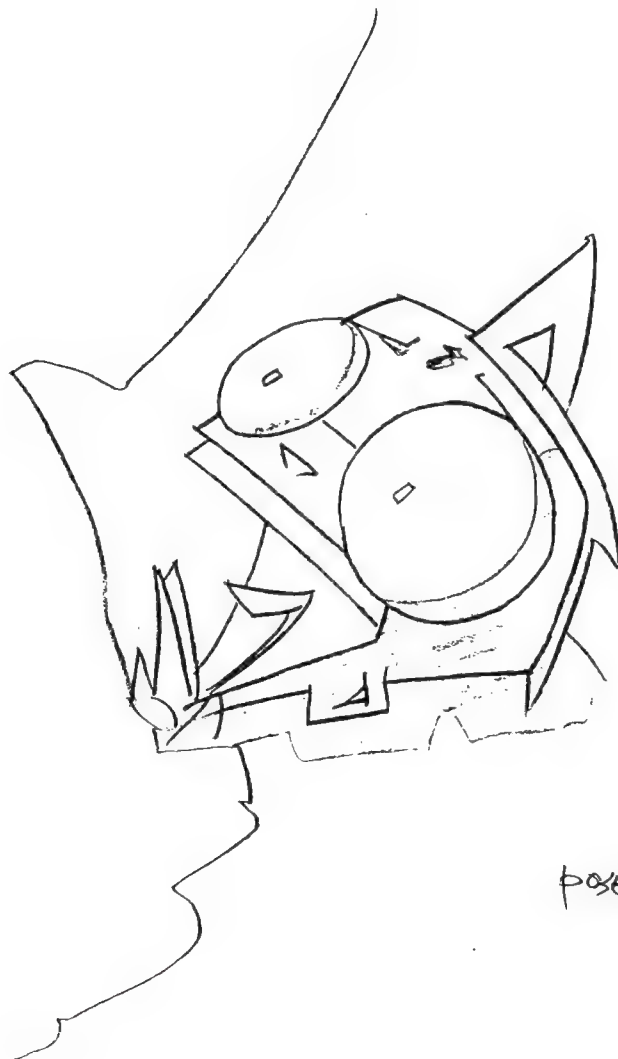
TEETH "BAR"  
A BIT MORE  
SQUARED-OFF

이빨들은  
4각형 만세지럼  
곧게



WITH DIB  
THERE IS A BIT  
OF AN EXCEPTION  
TO THE "RULE":  
YOU CAN SLIGHTLY  
BEND HIS "EYEBROW"  
LINE FOR CERTAIN  
EXPRESSIONS.

답에게는 약간의 예외의  
경우가 존재합니다.  
특정함 표정에서는 "눈썹" 라인은  
약간 휘어지게 할 수  
있습니다.



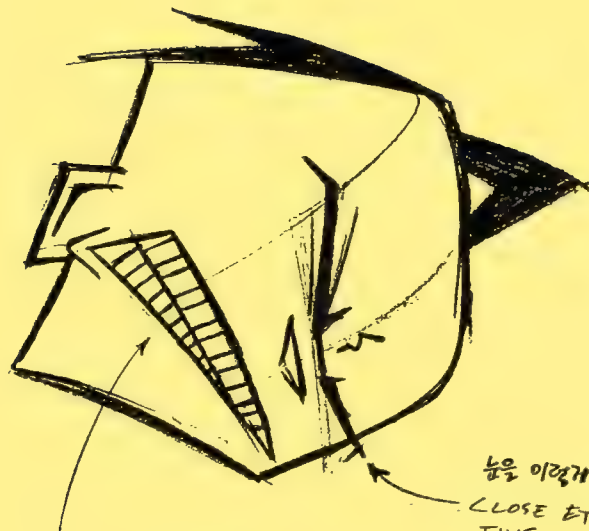
TR

post (C)

#12 108A

SE 185





눈을 이렇게 감주세요  
CLOSE EYES LIKE  
THIS

GRIT TEETH LIKE THIS.  
DON'T INTERLOCK TEETH ON HUMAN CHARACTERS  
(REFER TO NEW EXTENSIVE DIB MOUTHCHART GUIDELINES)

악문 이는 이렇게 그려주세요.  
인간 캐릭터는 아래처럼  
맞닿는 선을 그리면 안됩니다  
(새로운 덩의 마우스  
차트를 참고하세요)



T/3



base ②

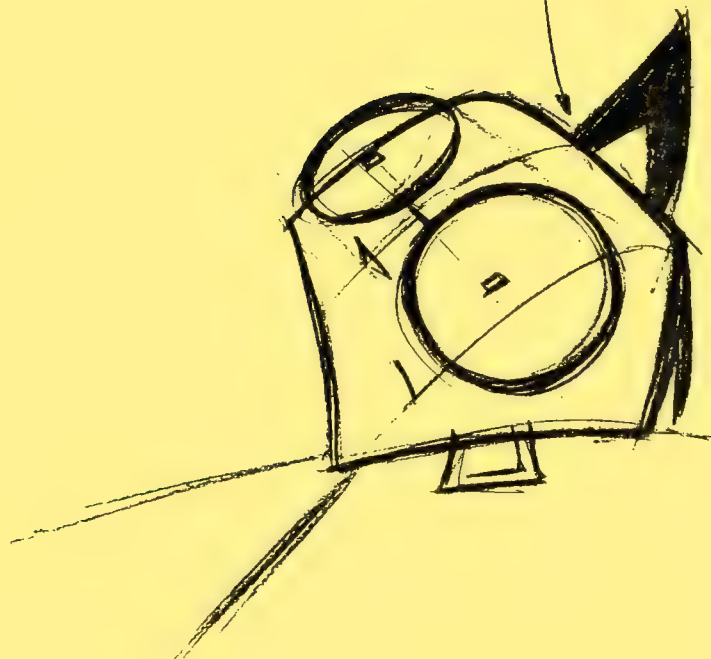
#I.2 108A

SC-185



ATTACH HAIR SPIKE  
TO CENTER-LINE

비중 뒤어들러도  
머리카락은  
가운데 라면에  
붙이세요

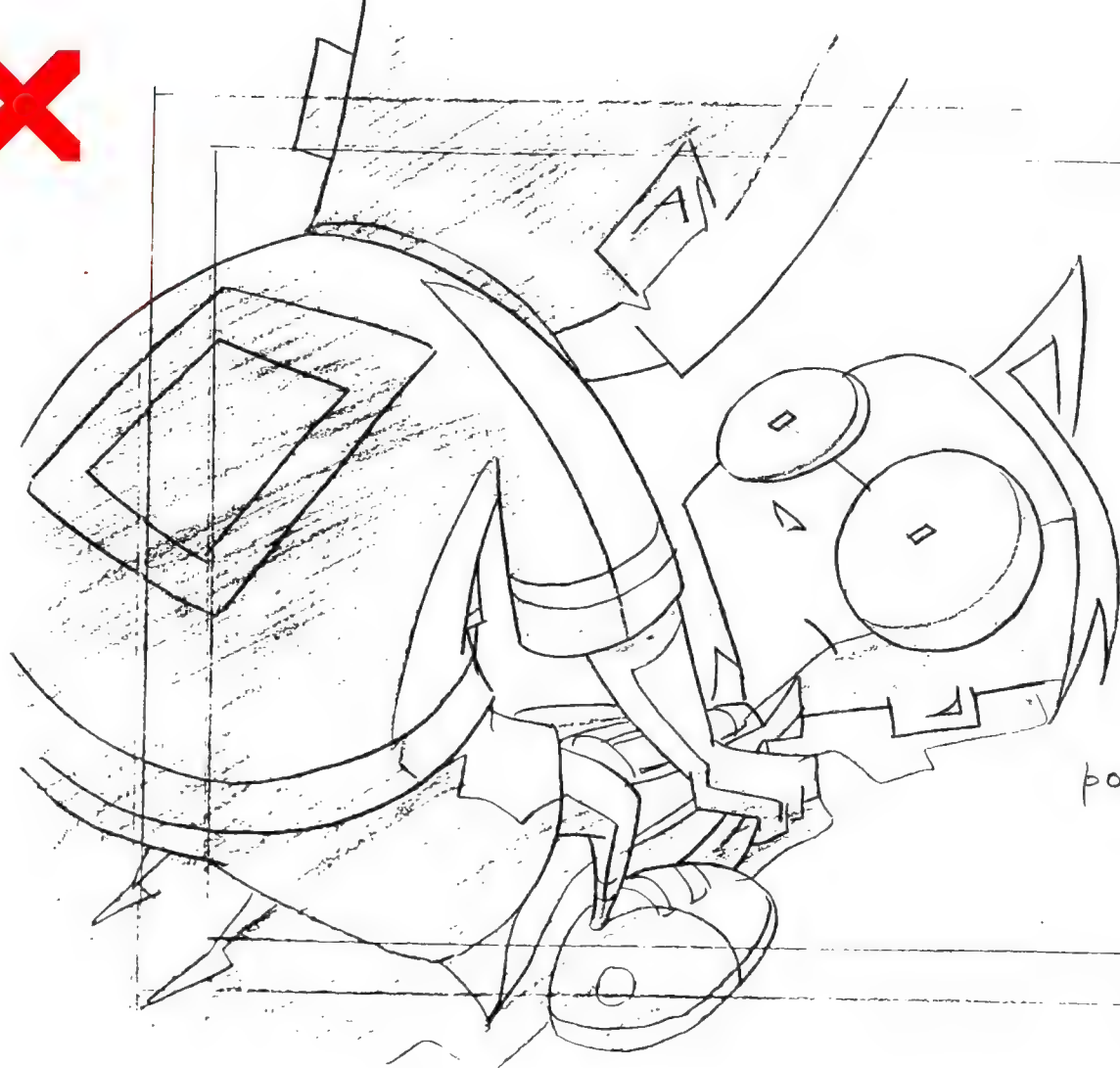


SOLIDIFY  
CONSTRUCTION

분명하게 그려



10FUY



pose ①

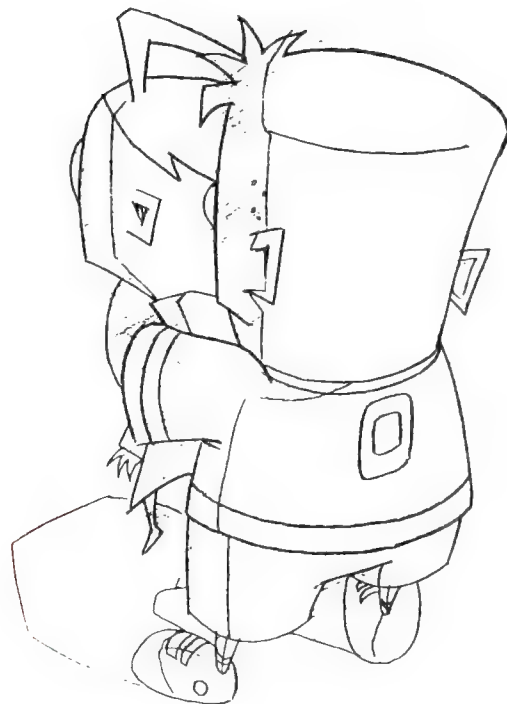
#1-2 108A

5-10A



EVEN IF CHARACTER  
IS CROPPED, BE SURE  
TO FULLY CONSTRUCT  
THE FORMS.

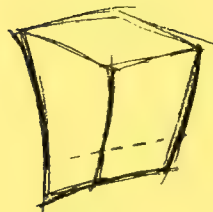
캐릭터가 가려져서 잘리는  
경우에도 반대  
구조는 당연히 그려주세요.



7.7 # 108A

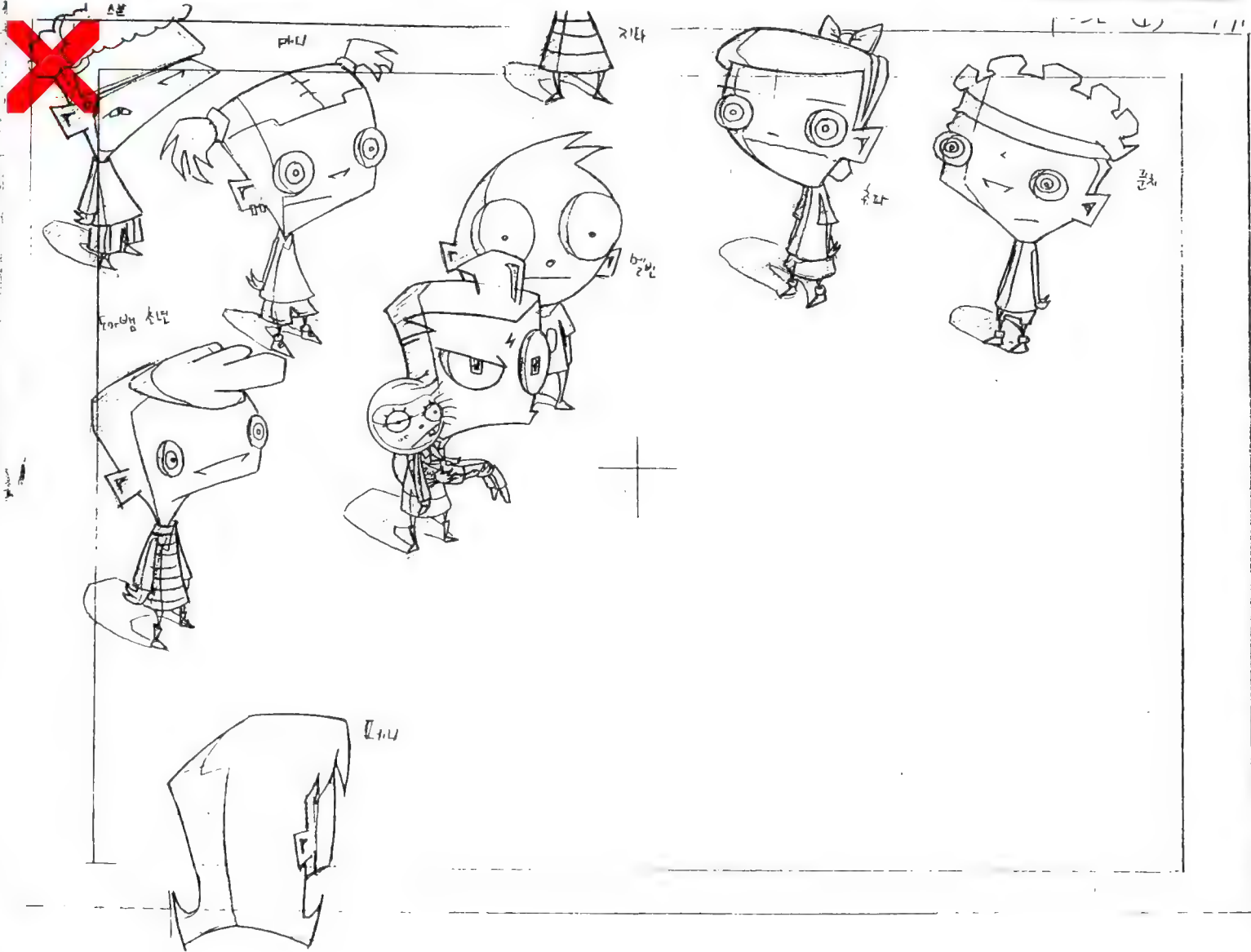
SC-187

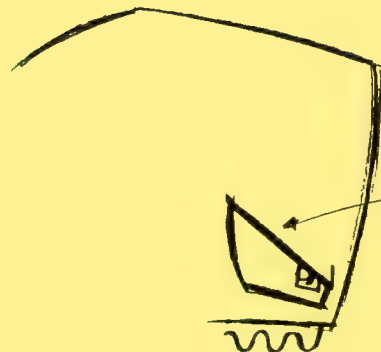




- BETTER HEAD CONSTRUCTION 다원형에서  
더 좋은 머리 구조  
IN DOWN-SHOT

- EYES LOW ON HEAD, ESPECIALLY  
IN A DOWNSHOT 특히 다원형에서는  
눈의 위치는 패각에서 낮게





THE ANGLE OF  
THIS TOP EYE LINE  
IS PERHAPS GETTING  
TOO STEEP ON THE  
BELOW LAYOUT,

아래의 레이아웃에서는  
눈 왼쪽 라인이 좀 너무  
많이 경사져있었습니다.



POSE (7)

10 F 4





POSE (2)

10F  $\phi$

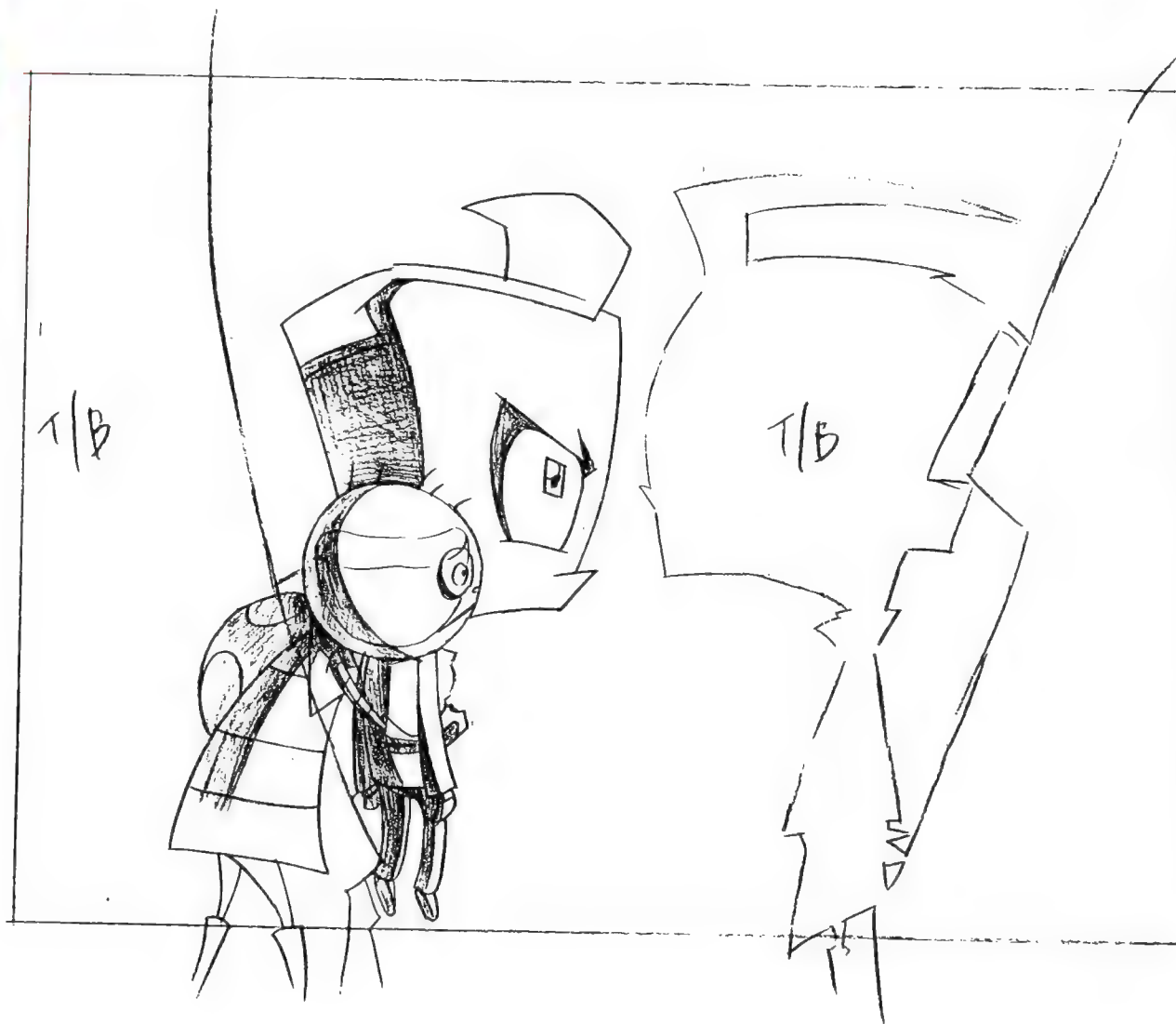




-IT IS A SUBTLE DISTINCTION,  
BUT TRY TO KEEP FORMS  
"CRISP" AND ANGULAR—  
VERY DELIBERATE.

매우 미세한 차이입니다만  
형태들을 "뾰뾰"하게 꼭지까지 유지하세요—  
매우 절제하게





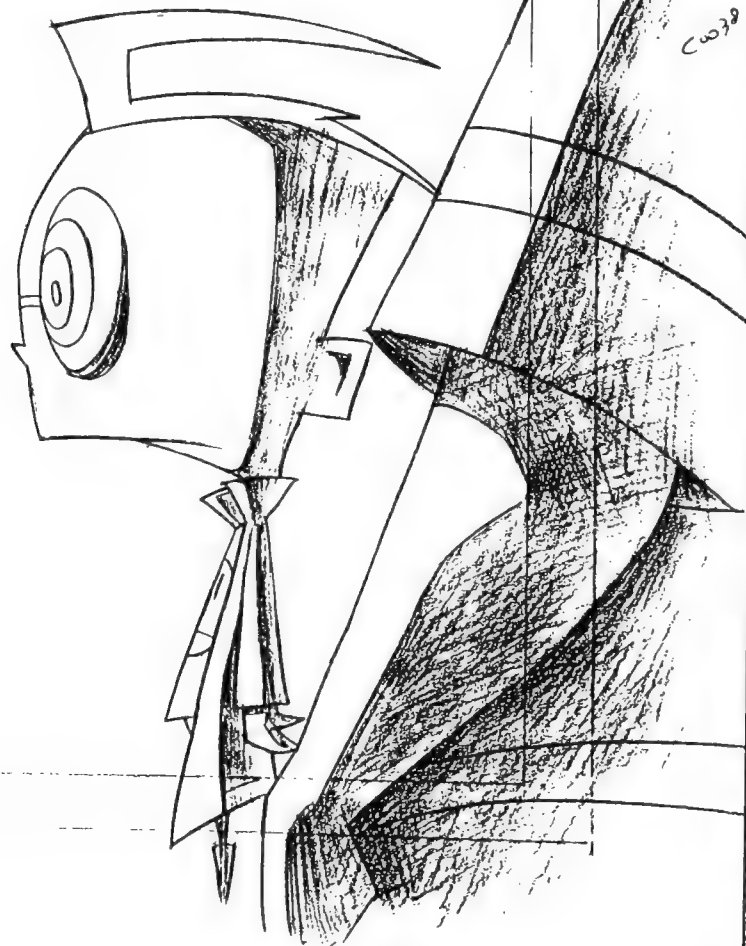
T/B

T/B

pose ②  
10Fφ



000155



pose 1  
10F  
+

00038



DRAW THE UNDERSIDE  
AS A CONTINUOUS CONTOUR.  
YOU CAN DRAW THE MOUTH  
AS A SMALL, DETACHED LINE  
WITHIN THE FACE, ESPECIALLY  
IF THE CHARACTER ISN'T  
TALKING.

아랫쪽은 계속  
이어진 디라이너으로  
그리세요.  
특히 캐릭터가 말을  
하고있지 않을 때에는  
입을 안에 띄어그려  
주는 라인으로 그리세요.



IF YOU HAVE TO  
CONNECT THE LINE,  
DO IT LIKE THIS  
입을 디라이너와 연결해야만  
한다면 이렇게 하세요.



DO NOT DRAW  
LOWER JAW  
LEADING INTO  
MOUTH LIKE THIS.  
아랫턱이 이렇게  
이어지게 하지 마세요.

\*아래의 레이아웃에서는  
 덩의 이목가늠이 너무  
 떨어지지 않았다.

\*DIB'S FACIAL FEATURES  
 ARE TOO SPREAD OUT IN  
 THE LAYOUT BELOW

REFER TO THE NEW  
 DIB MOUTH CHART FOR  
 GUIDELINES ON HOW TO  
 HANDLE THE TEETH.

DO NOT INTERLOCK  
 TEETH ON HUMAN  
 CHARACTERS.

이빨들 끼우는 새로운 마우스차트를  
 참조하세요. 인간 캐릭터에는  
 한 가위 맞은편 2면만 그리면  
안돼요



TILT EAR DOWN  
 IN UPSHOT

업샷에서는 귀를  
 아래로 기울여주세요.



pose 6

10 F





DIB'S HEAD SHAPE  
WEDGE, ROUNDED  
FOREHEAD



담의 머리 형태는  
이마가  
둥글어



TOO  
NARROW,  
TOO SQUARE

너무 좁고 너무  
사각입니다



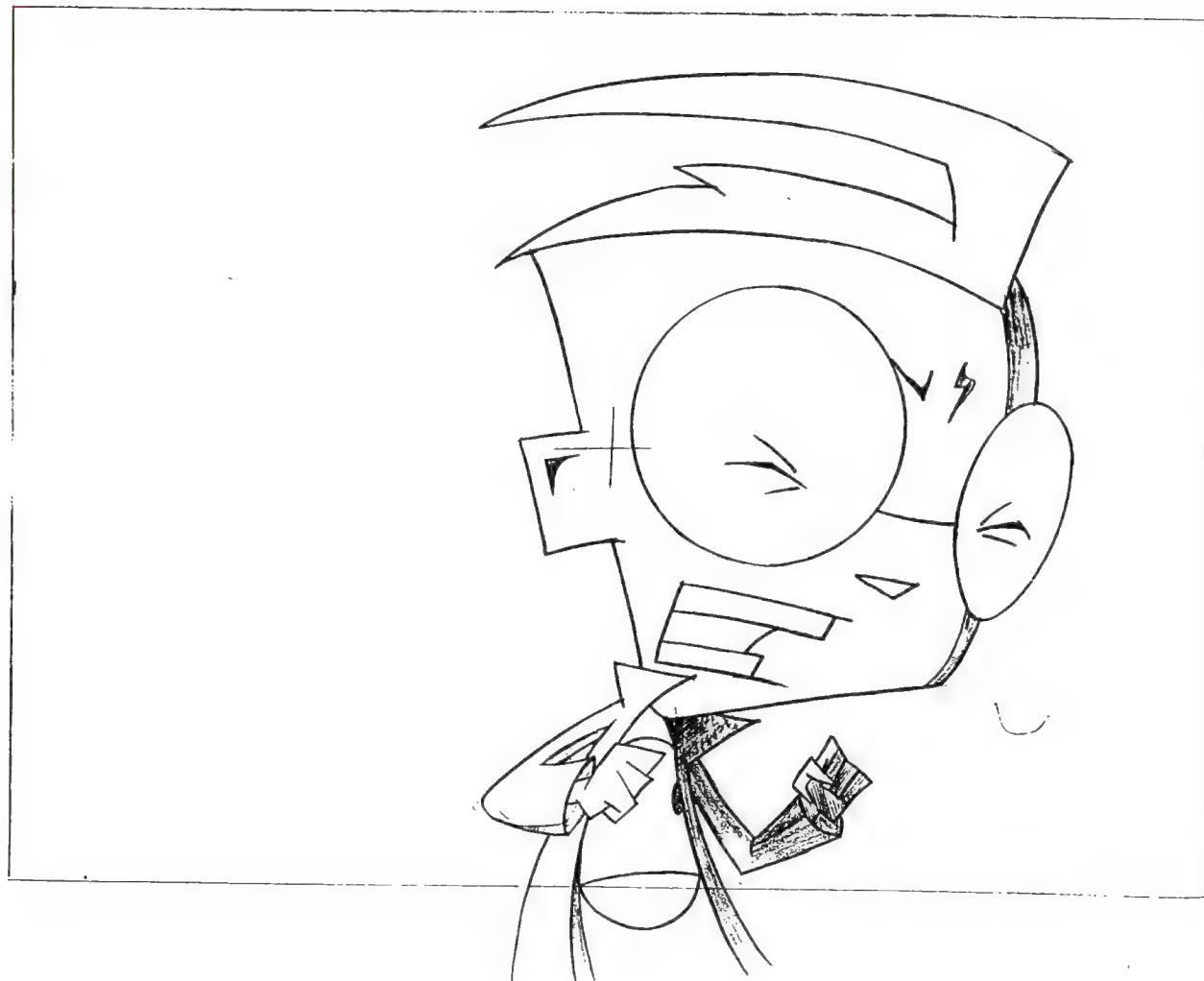
EYES  
Low

눈은 낮게





POSE ⑤  
10 F ②



IN A 3/4 SHOT,  
DRAW HAIR LIKE  
THIS

3/4 샷에서는  
머리카락은  
이렇게 그려주세요

CLOSED EYES LIKE  
THIS

눈은 이렇게  
그려주세요

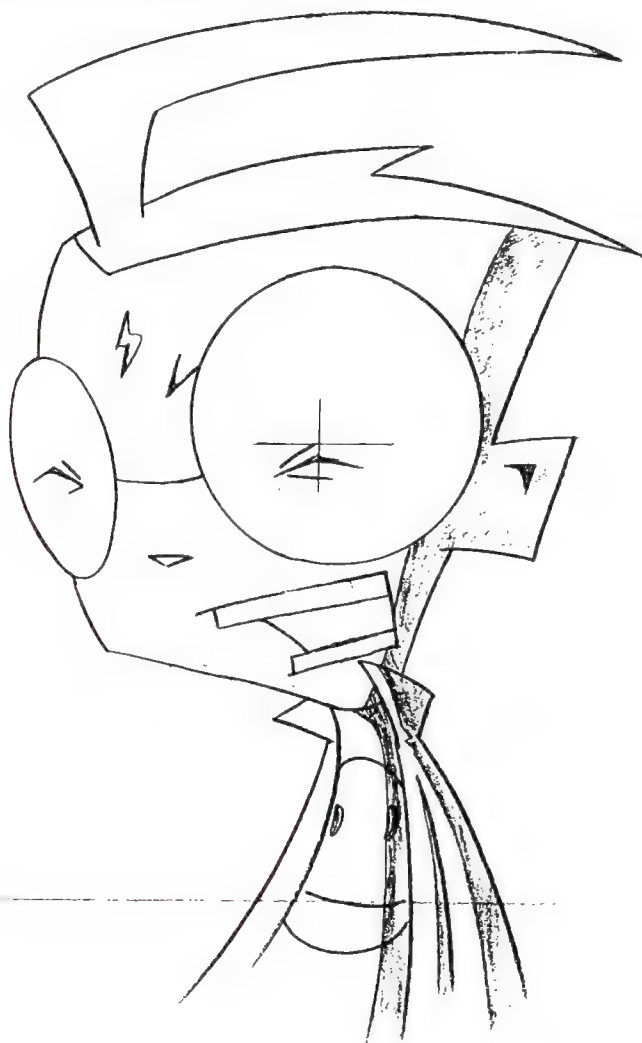
GRAPHIC  
MOUTH  
SHAPE

그래픽  
마우스 형태





pose ④  
10F ④



1.2 # 108 A

S.C 198



IF THE MOUTH SHAPE IS  
SMALL AND CONTAINED WITHIN  
THE HEAD, DRAW IT IN A SOMEWHAT  
GRAPHIC STYLE LIKE THIS

NOT LIKE THIS



(2)

만약 입이 작고 머리 디자인  
안에 위치할 때는  
이렇게가 아니라 이렇게  
그래픽 스타일로  
그리세요.

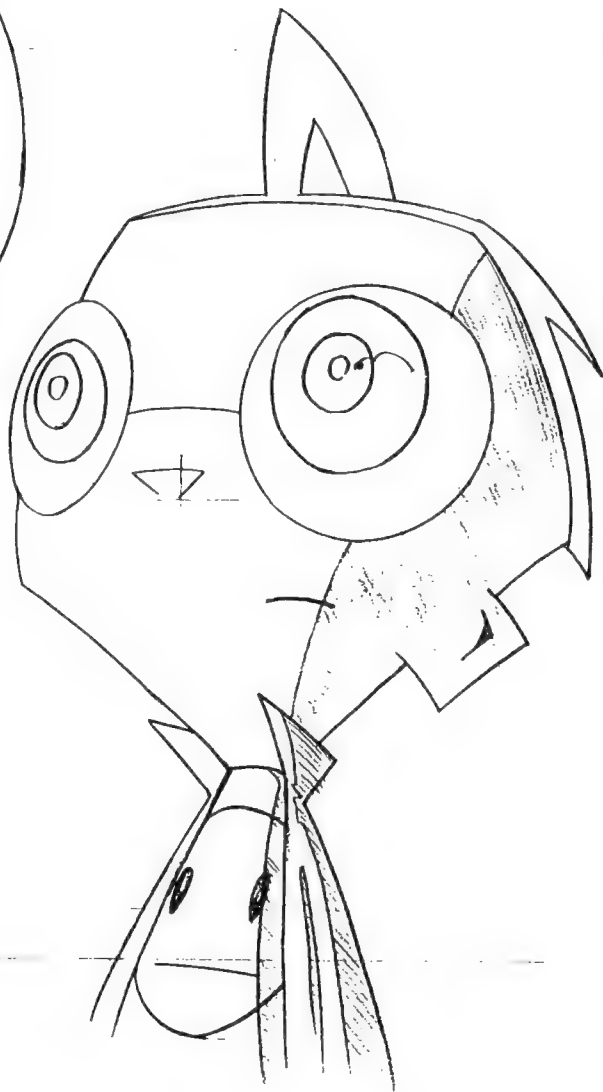
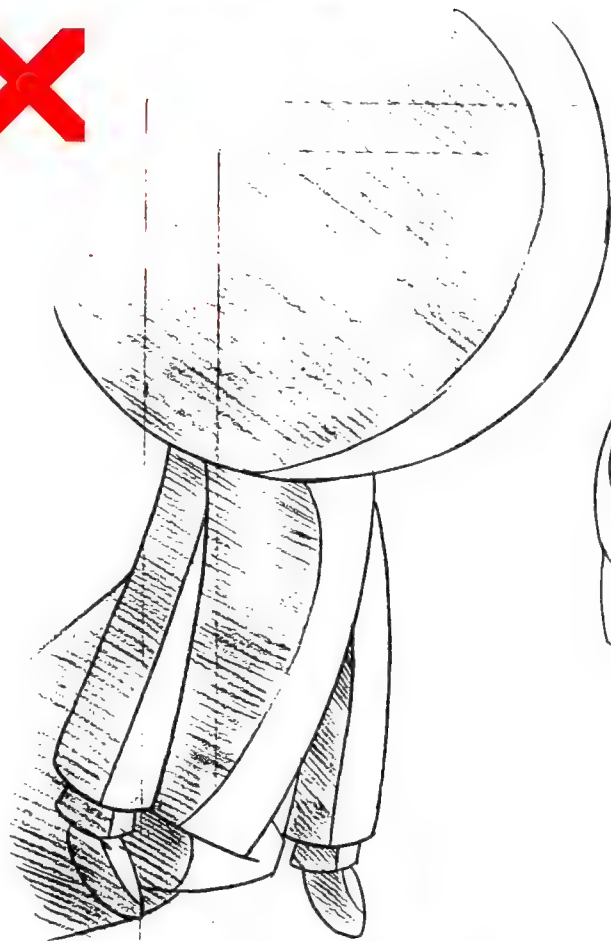


pose (3)  
10F 4



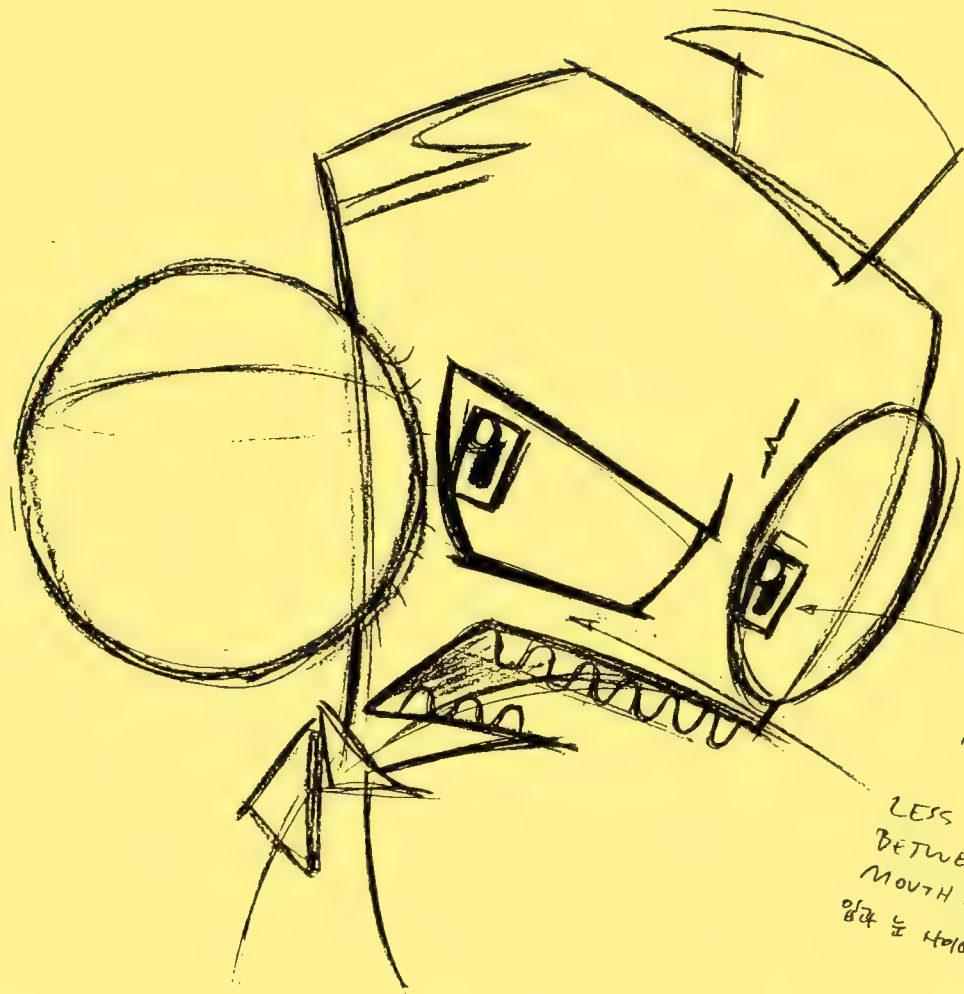
1.8 # 108 A

S.C 198



pose 11  
10 F 4





눈알들  
정사각형이다  
약간 더 각지

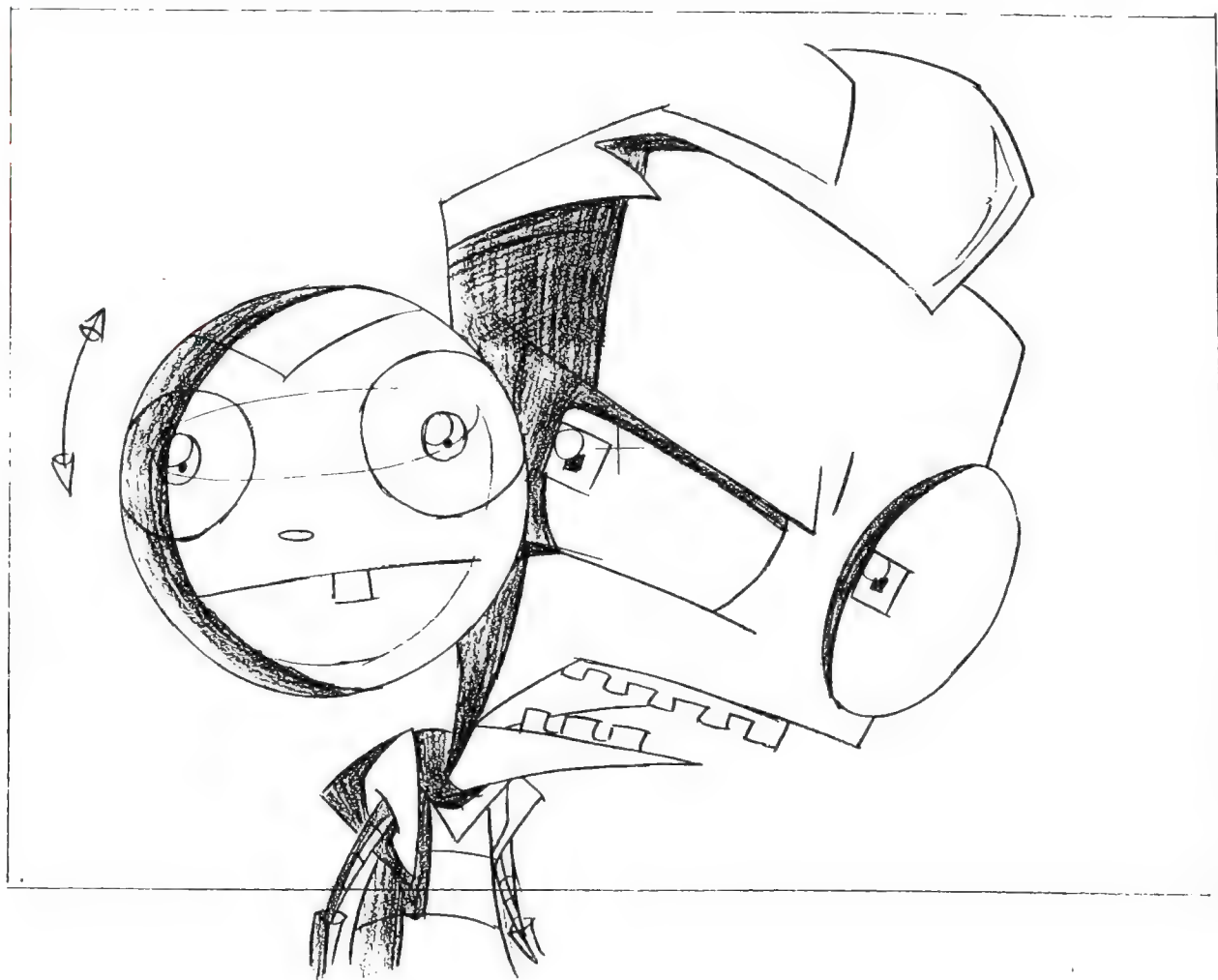
PUPILS  
SLIGHTLY  
TALLER,  
NOT TOO SQUARE

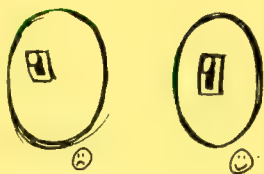
LESS SPACE  
BETWEEN  
MOUTH AND EYE  
입과 눈 사이 적은 공간



POSE 2

10Fd  
1E





DRAW THE PUPIL  
RECTANGLE AS IF  
IT IS ON THE SURFACE  
OF THE EYE

각각 4각형의  
눈동자를 눈의 표면에  
있는 것처럼 그려주세요

입의 뒷쪽 선이  
입의 앞부분까지 이어집니다  
BACK LINE OF MOUTH  
RUNS FLUSH WITH TOP

ATTACH MODEL  
TO STRONG LINE  
OF ACTION 강함 액션 라인에  
연결되는 느낌입니다.

SLIGHTLY LESS  
SPACE BETWEEN  
MOUTH AND EYES  
입과 눈 사이에 공간이  
약간 작게



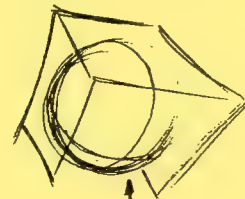
CHEAT THE "BOX"  
OF GAZ'S HAIR SMALLER  
IN THE BACK, WIDER  
IN THE FRONT.

반듯모양에서 가즈의 머리카락은  
뒷쪽으로 더 좁고  
앞 쪽이 더 넓습니다



CAN'T  
SEE  
UNDERSIDE  
OF GAZ'S  
HAIR IN DOWNSHOT

다운샷에서는  
가즈의 머리카락의  
아랫면을 볼 수가  
없습니다



FACIAL FEATURES  
SIT VERY LOW  
ON GAZ'S FACE

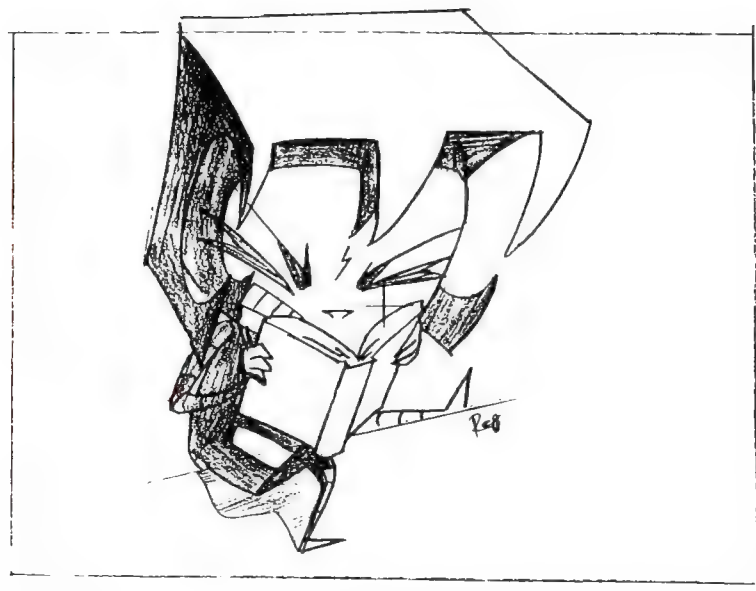
가즈의 얼굴에서  
이목구비는 매우 낮게  
귀하늘입니다.



★ REMEMBER!

GAZ IS NOT 2 HEADS  
TALL LIKE ZIM & DIB -  
SHE IS YOUNGER AND  
SMALLER! SMALL BODY!

★ 기억하세요! 짐이나 디브와 다르게  
가즈는 머리 두개의 키가 아니에요  
가즈는 여 동생이고 더 작아요!  
몸도 작아요!



6th  
F

1.2 # 108A

SC 173



THE SPACE BETWEEN  
THE OPEN MOUTH AND  
THE BACK OF THE HEAD  
IS GETTING TOO THIN  
AND FRAGILE IN THE  
LAYOUT BELOW.

아래의 레이아웃에서는  
벌어진 입과 안뜰 뒷 라인  
사이의 공간이 너무 좁아져서  
부러질 듯 해 손입니다.





POSE (3)



7.7 # 1081



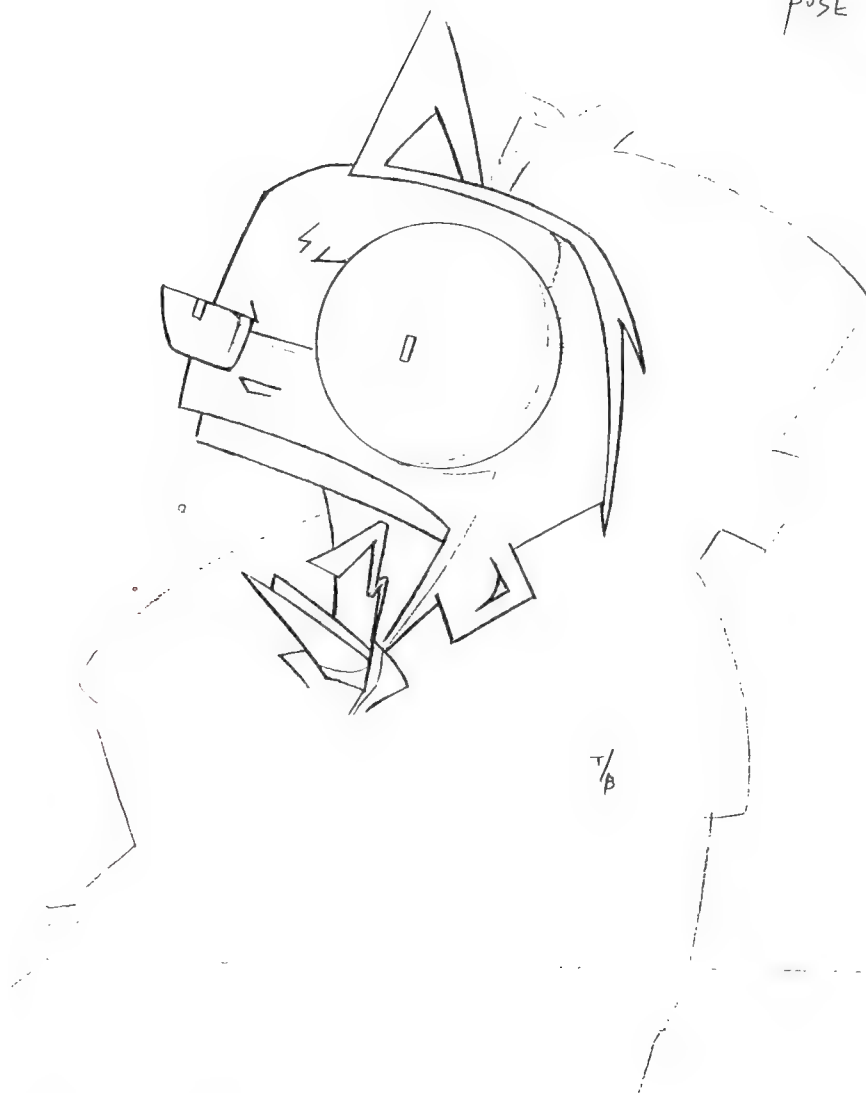
SC-188





POSE (2)

107



T/B

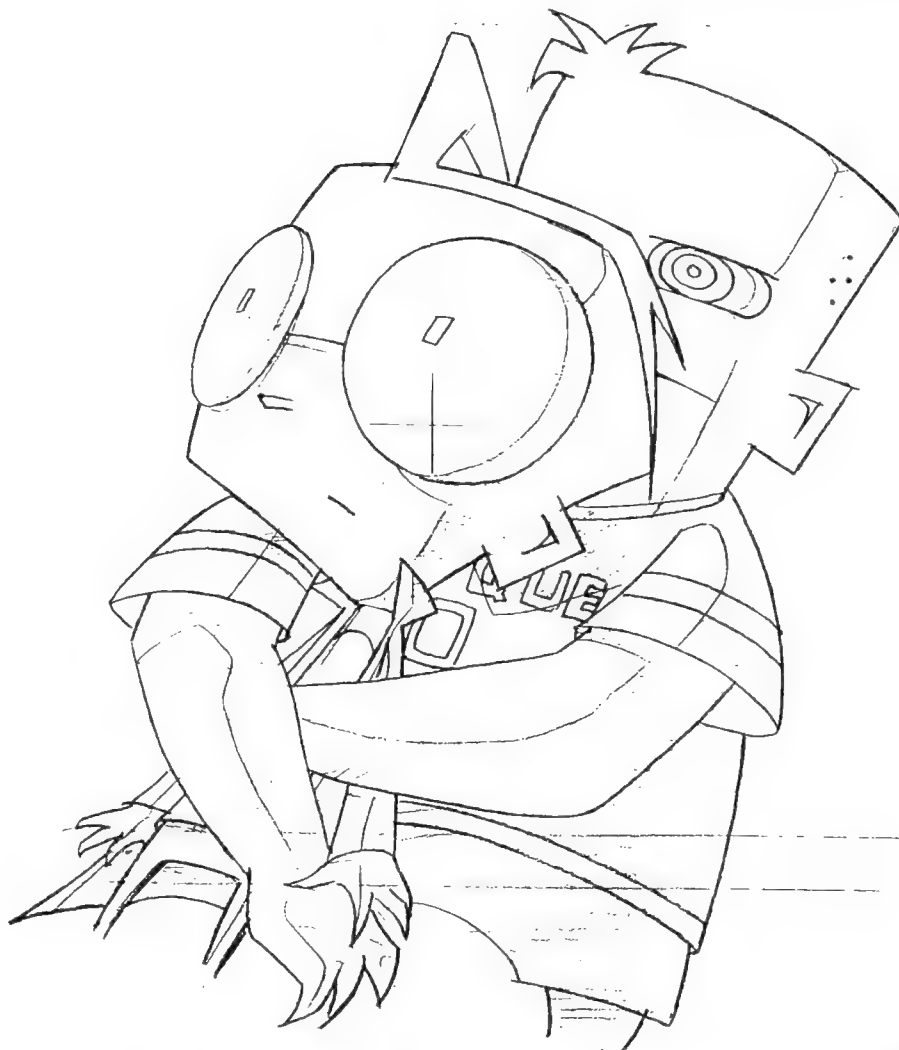
Iz # 1081

SC-188



pose  $\phi$

107



1.7 # 1084

50-188



많은 캐릭터가 업샷에서 고개를 아래로  
숙이고 있다면, 방법은 머리가  
정면에서 보이는 대로  
그려진 듯 있다는 것입니다.

\* IF A CHARACTER TILTS THEIR  
HEAD DOWN IN AN UPSHOT,  
CHANCES ARE THEIR HEAD  
CAN BE DRAWN PRETTY MUCH  
IN A STRAIGHT-ON SHOT.

EYELINES STRAIGHT.  
NOT TOO MUCH  
SPACE BETWEEN  
EYES AND MOUTH.

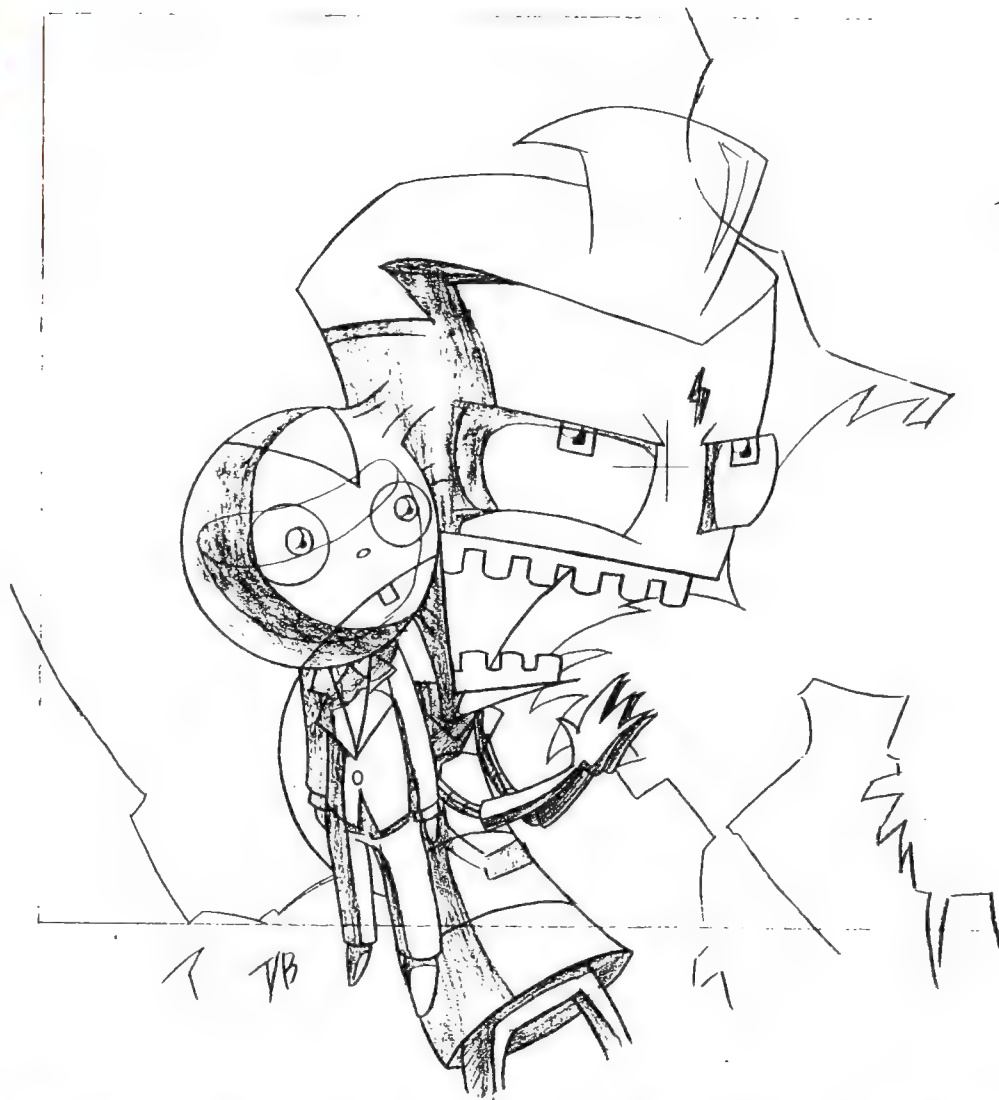
눈 라면들은 직선으로  
눈과 입 사이에 공간이  
넓지 않게



POSE ②

10F ♀

T/B



T/B

I-2 # 108 A

SC 109





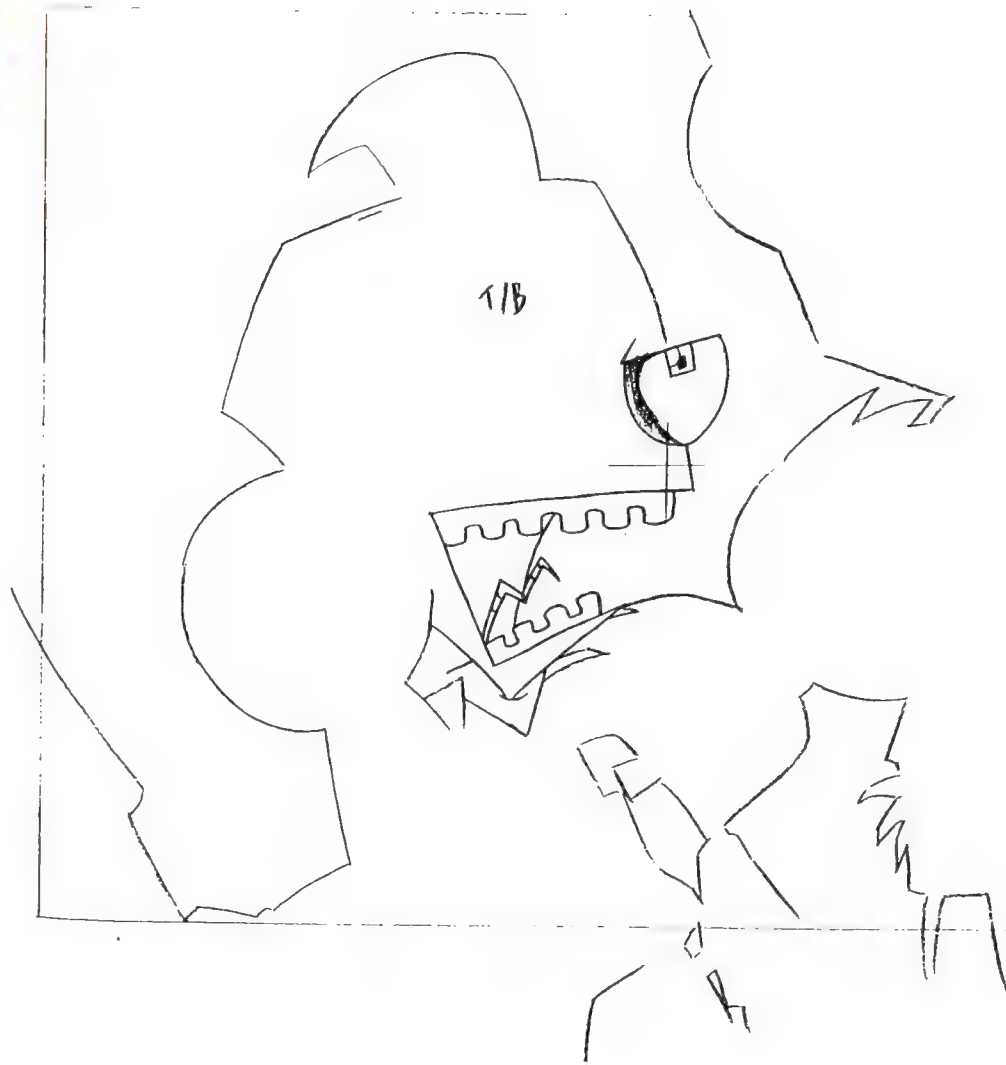
SOLIDIFY  
CONSTRUCTION

용어하고 개념화 도구.



POSE ②

10F 4



1/B

I.2 # 108 A

S.C 189

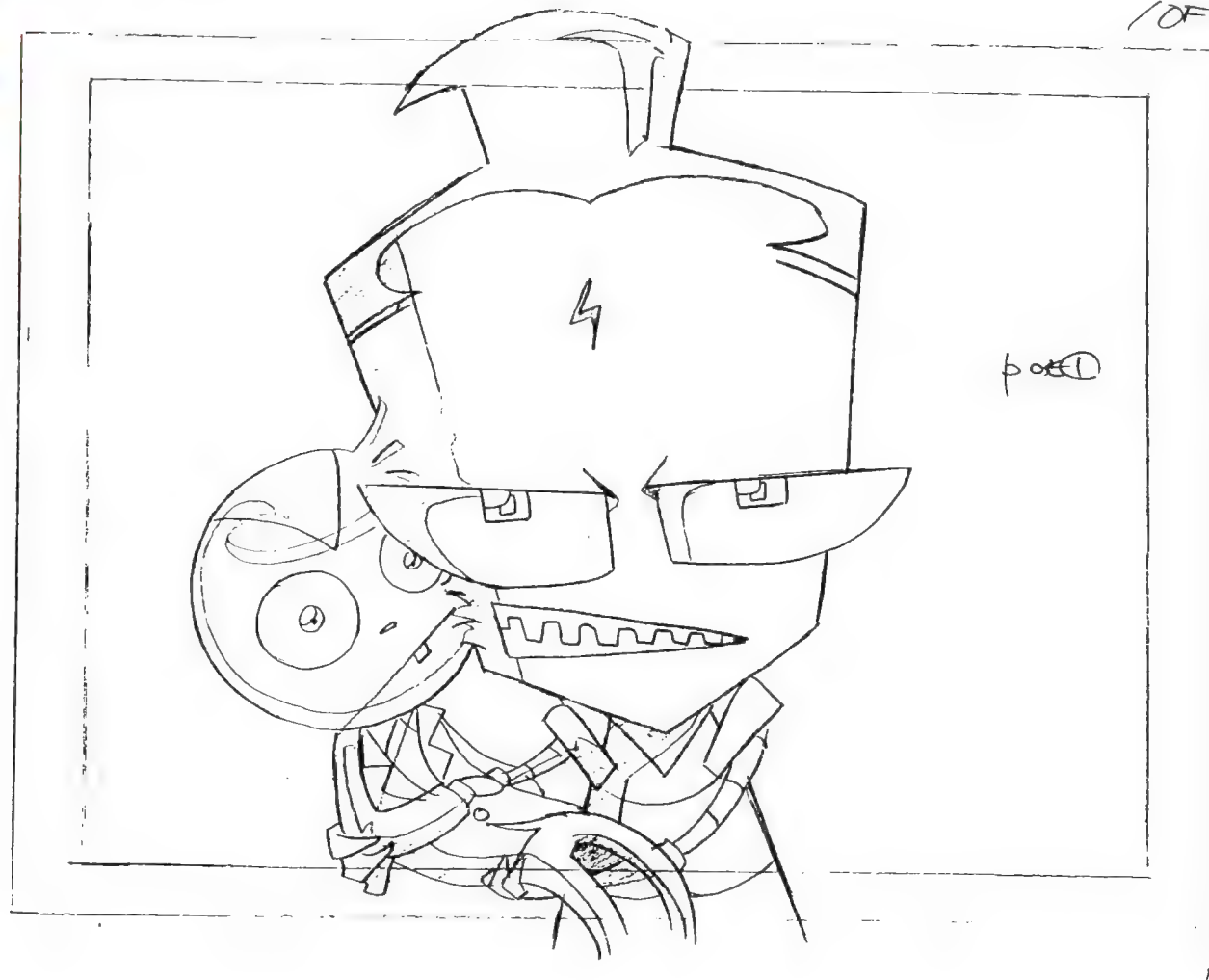


THESE EYE  
SHAPES ARE  
MORE IN THE  
STYLE

이 눈 형식의  
스타일이 더 좋습니다.



1 OF 10



post 1

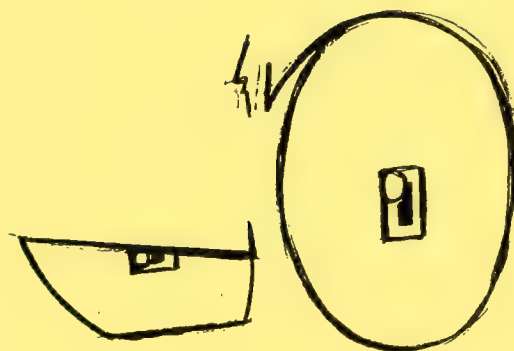
EXHIBIT 108A

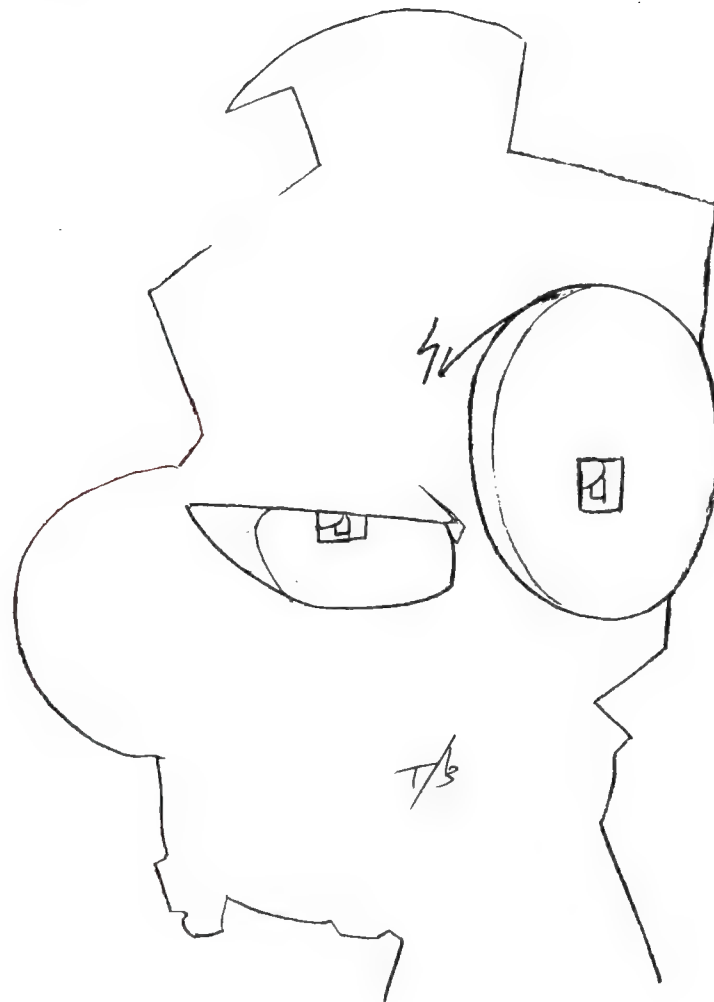


#1-2 108A



108-201





5204

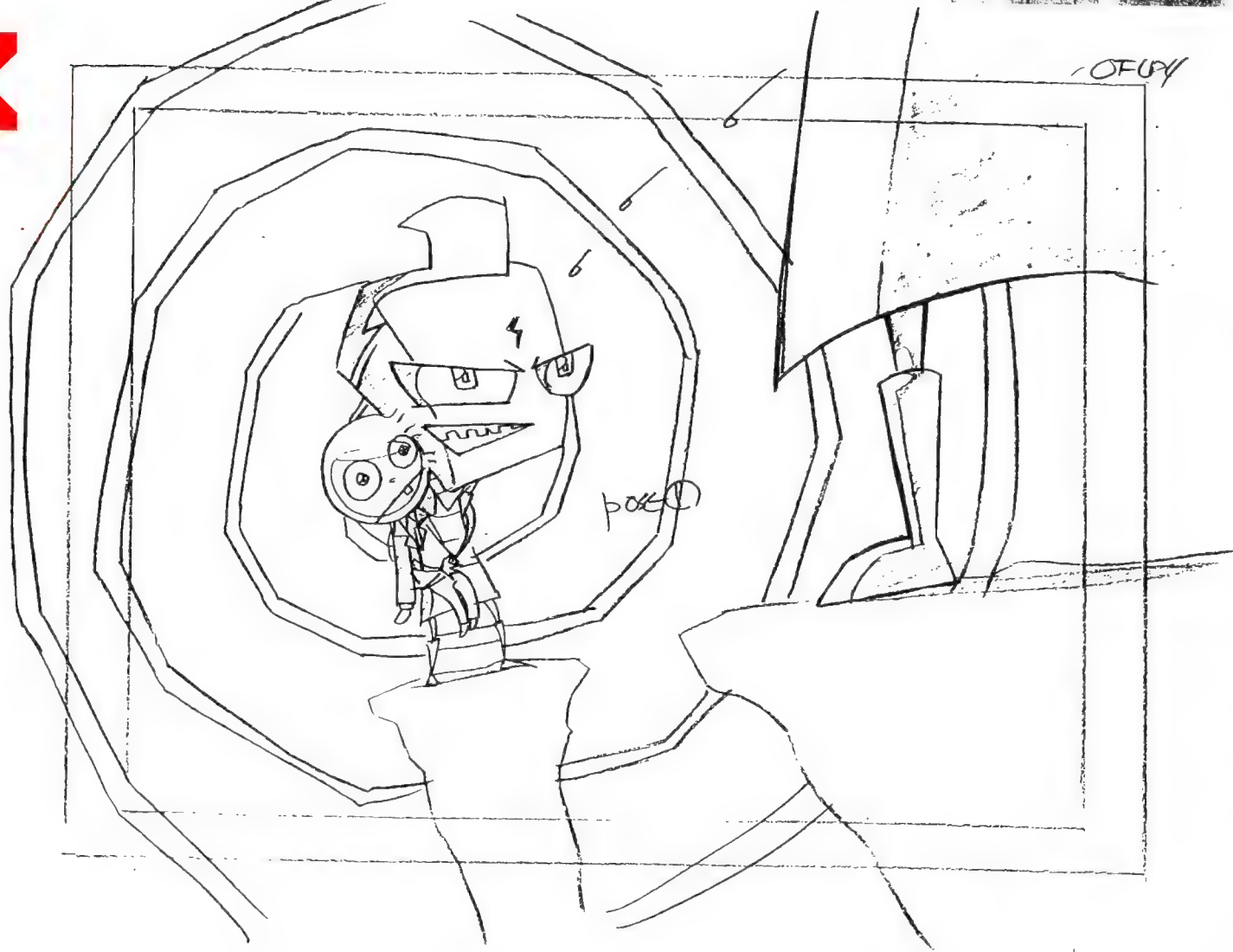
#I-2 108A

SC-201





OFUY



POSE

#I-2 108A

56-203



눈이 밖으로 튀어나갈 수  
있습니다. 하지만 눈의  
대부분은 얼굴 안에 있도록  
느려주세요

EYE SHAPES CAN  
PROTRUDE, BUT  
TRY TO HAVE THE  
MAJORITY OF THE  
EYE ANCHORED ON  
THE FACE

NOT TOO MUCH "CHIN,"  
TOO PARALLEL BETWEEN  
MOUTH AND JAW ON  
LAYOUT BELOW

"턱"이 너무 많지 않게,  
아래의 레이아웃에서는  
입과 턱 사이가 너무  
평행입니다



ⓐ



ⓑ

EYES HANGING  
OFF TOO MUCH  
FOR ZIM

김이라고  
하개애는  
눈이 너무  
밖으로 달려  
있어요.



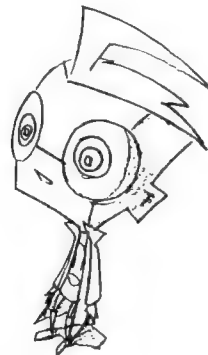
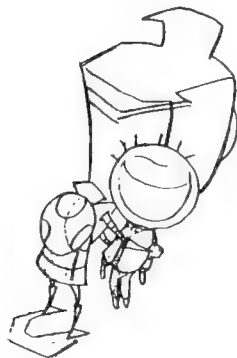
\*BETTER  
DOWNSHOT  
CONSTRUCTION  
ON HEAD



다시  
머리



10FLDK



10FLDK



\* STRONGER CONSTRUCTION

더 강한 구조



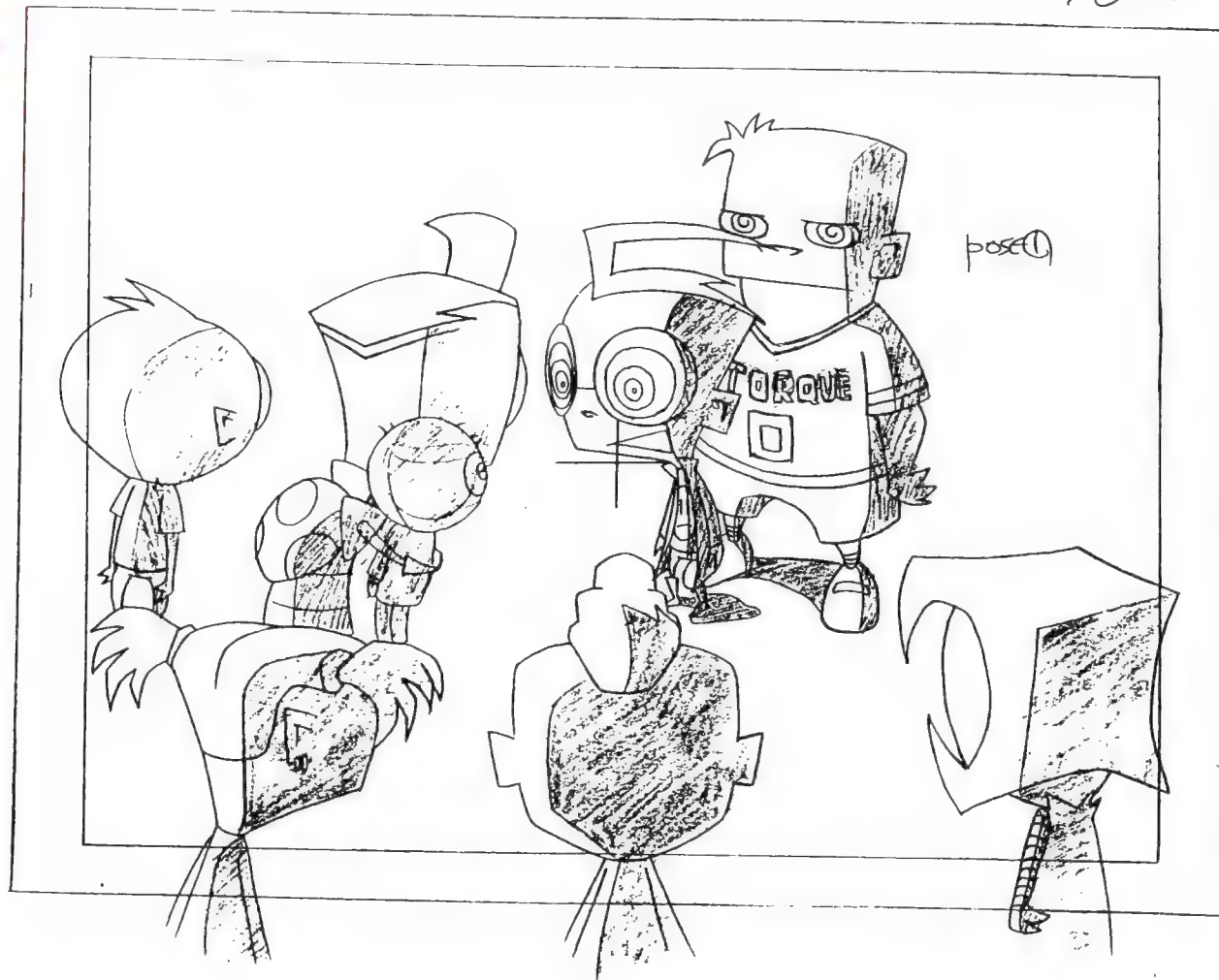
GIZ CONSTRUCTION:  
BALL INSIDE BOX

가스의 구조:

바스 양의 공

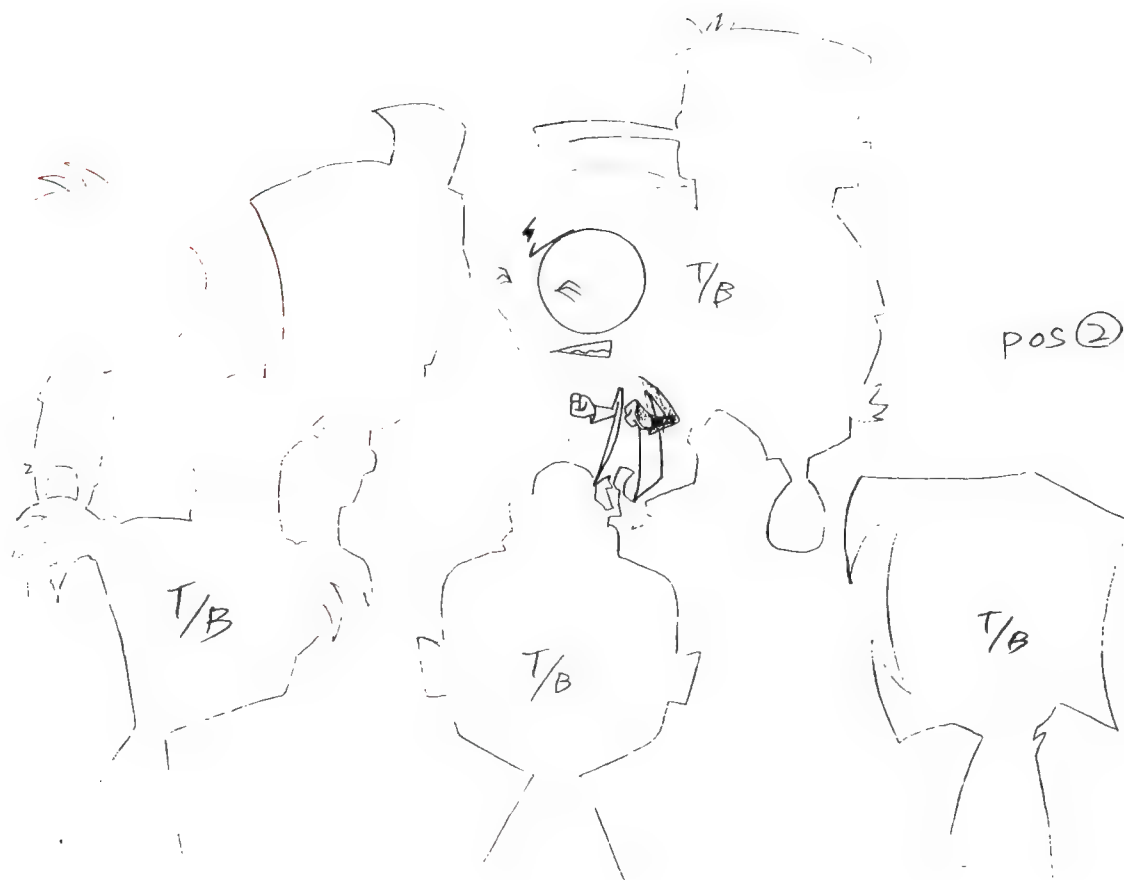


10FLD





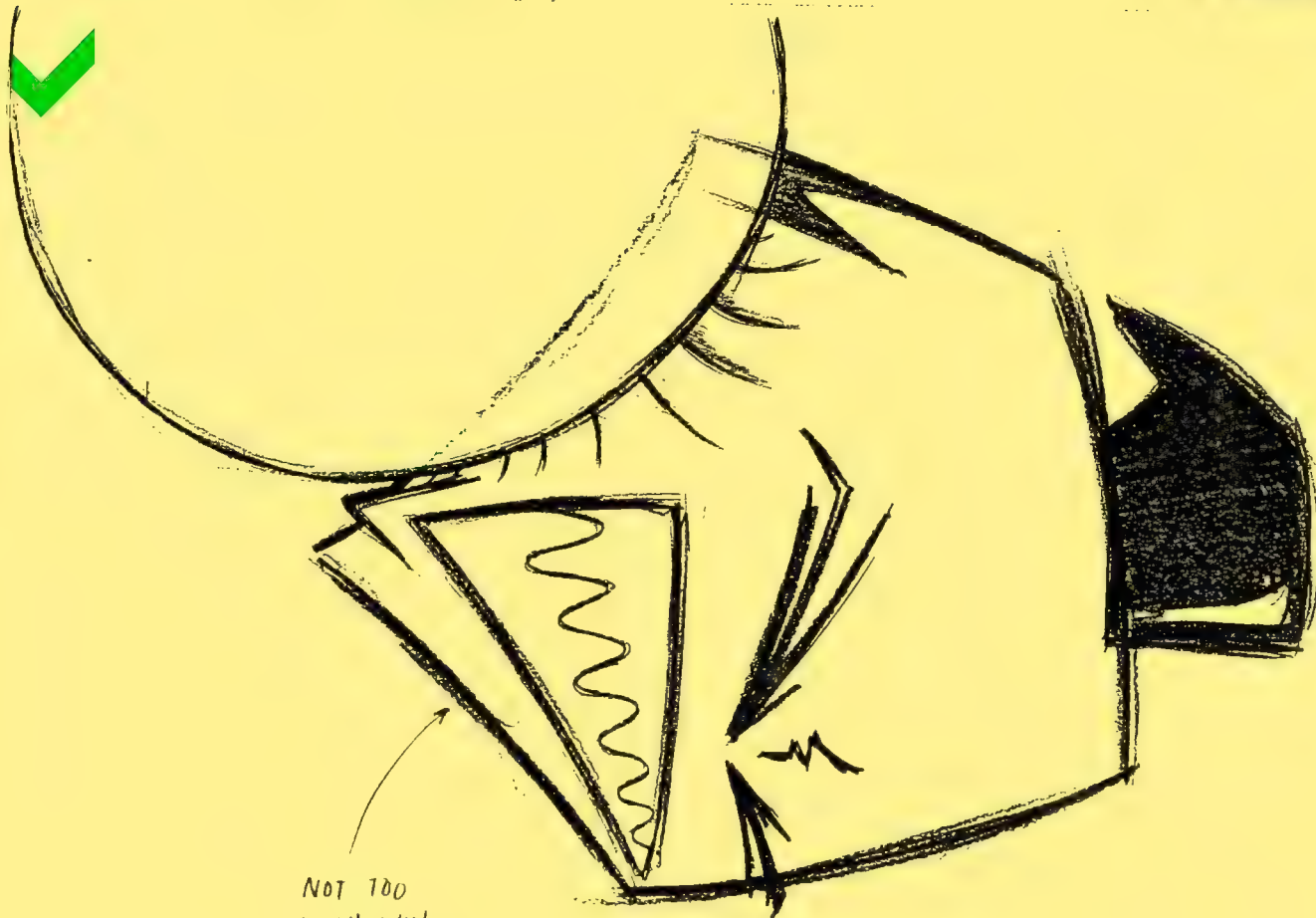




I/2

A 108 A

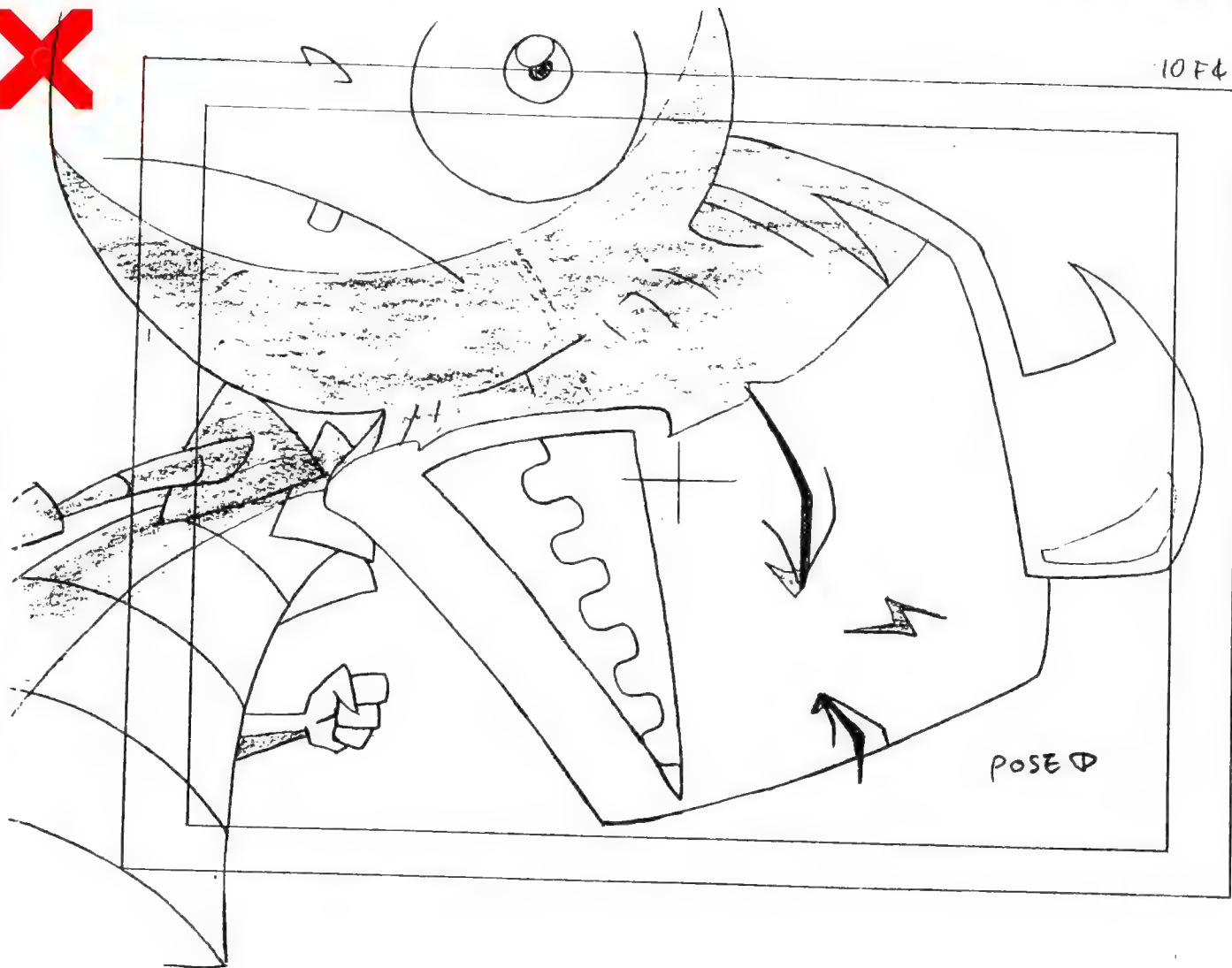
SC-205



NOT TOO  
MUCH CHIN,  
TOO PARALLEL  
ON LAYOUT BELOW

턱이 많지 않게,  
아래 라인아랫부분은  
너무 평행이 있으면

EYES LOW ON FACE  
눈은 얼굴에서 낮게



—

1/2



108A

SC-207



WARP POSTULIO'S  
FEATURES JUST  
LIKE A MARKER  
DRAWING ON A  
BALLOON

피스톨맨의 이목구비는  
풍선에 마커로 그려내서  
부들부들 모양으로 만들어주세요.

BETTER HEAD  
CONSTRUCTION  
더 좋은 머리 구조



1/2



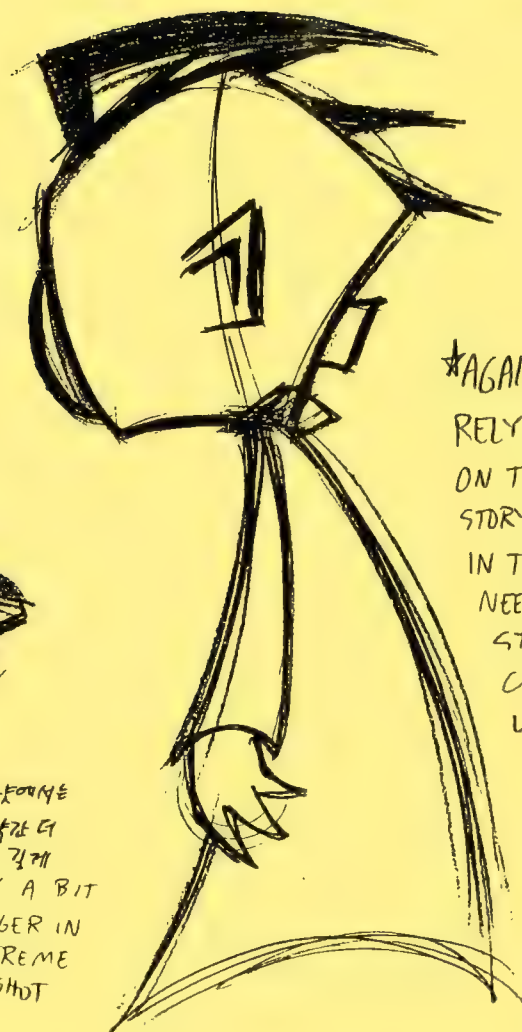
# 108 A

SC - 208



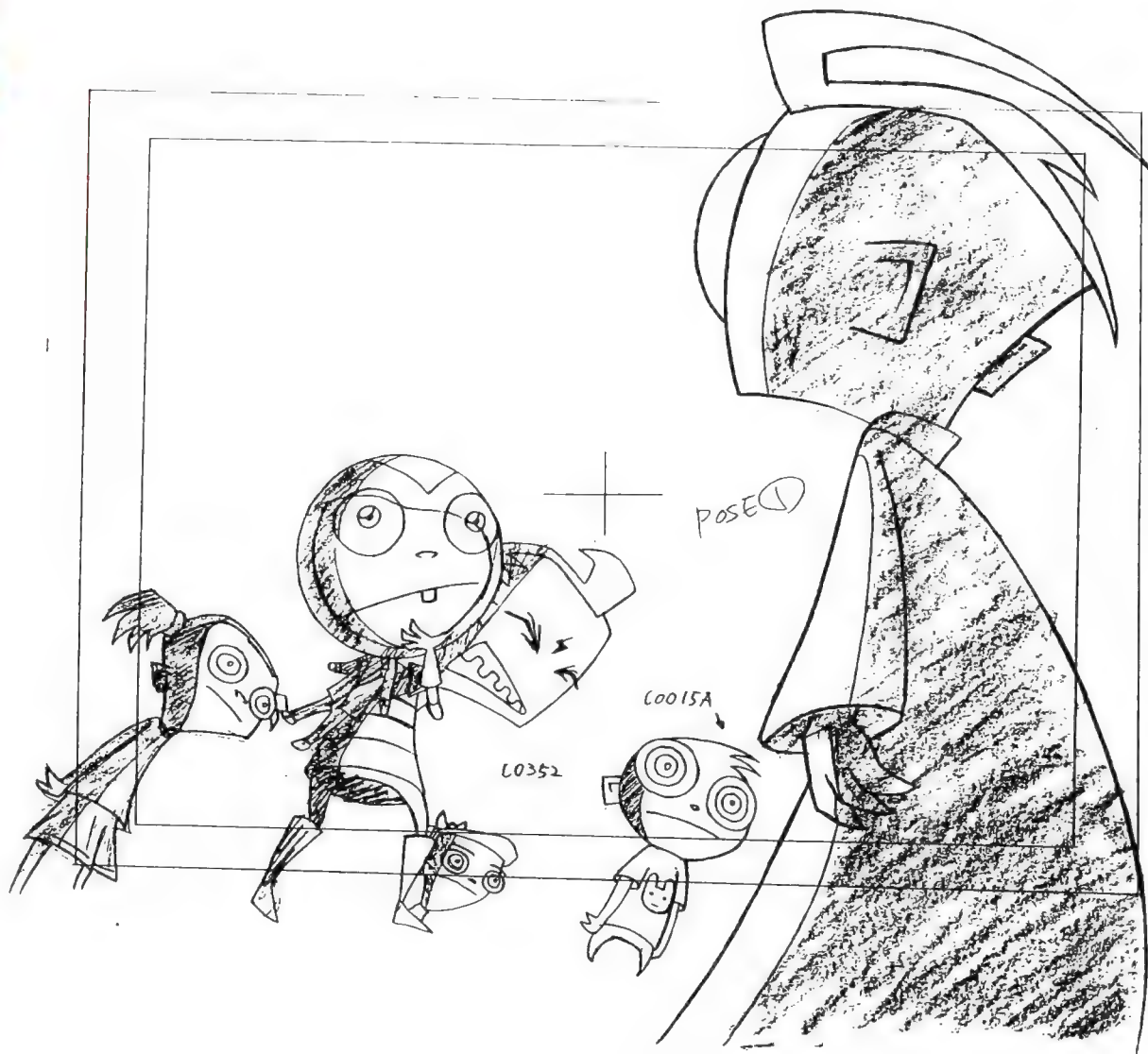


극도의 업샷에서는  
몸을 약간 더  
길게  
BODY A BIT  
LONGER IN  
EXTREME  
UPSHOT



\*AGAIN, BE CAREFUL  
RELYING TOO MUCH  
ON THE BLOWN-UP  
STORY BOARD DRAWING.  
IN THIS CASE, DIB  
NEEDED TO BE RE-  
STRUCTURED TO  
CONVEY THE  
UPSHOT

충대한 콘티 그림에  
너무 많이 의존  
하는 것에도 주의  
해 주세요.  
이런 경우에,  
업샷이라는 것을  
보여주기 위해 많은  
구조부터 다시  
고려해야 합니다.



1/2

# 109 A

SC-208

EYE LOW  
ON FACE

얼굴에서 눈을  
낮게

\*HEAD A BIT  
SMALLER, SHARPER ANGLES

머리는 약간 더  
작게 . 더 날카로운 각도



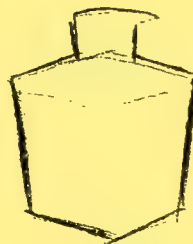
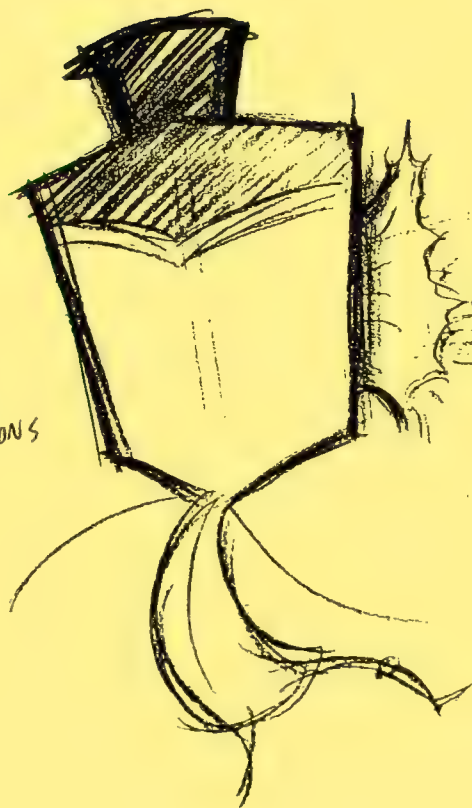
POSE ⑥



★ IMPORTANT  
TO CHECK  
CONSTRUCTION  
AND PROPORTIONS  
ON EVERY  
DRAWING

★ 중요:

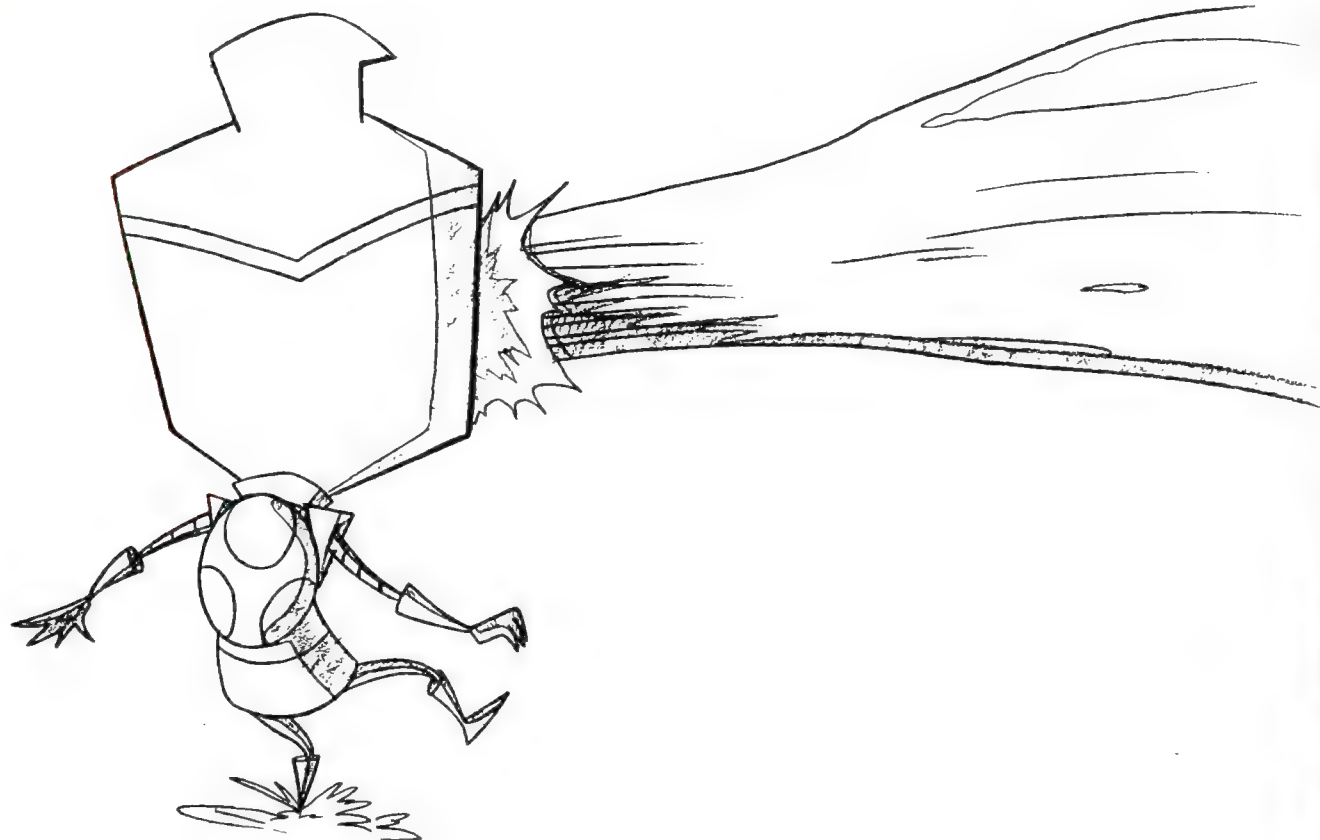
모든 그림에서  
 구조와 비례를  
 체크하세요



☹  
 TOO WIDE  
 폭이 너무 넓음



😊  
 PRETTY GOOD!  
 아주 좋아!



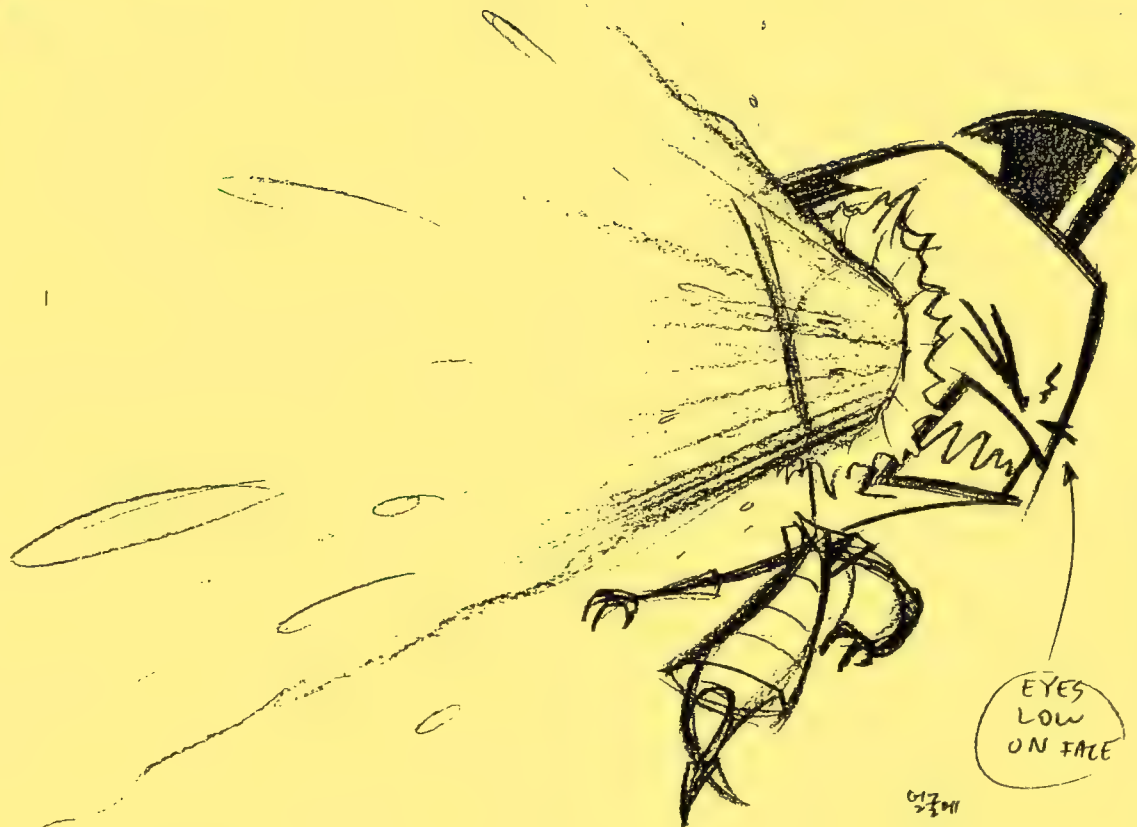
1.8



# 108A

61 217





\*AGAIN, ZIM'S  
HEAD IS A BIT  
TOO BIG IN THE  
LAYOUT BELOW.  
FULLY CONSTRUCT  
HEAD, EVEN IF  
IT IS PARTIALLY  
CROPPED, AS IT IS  
HERE.

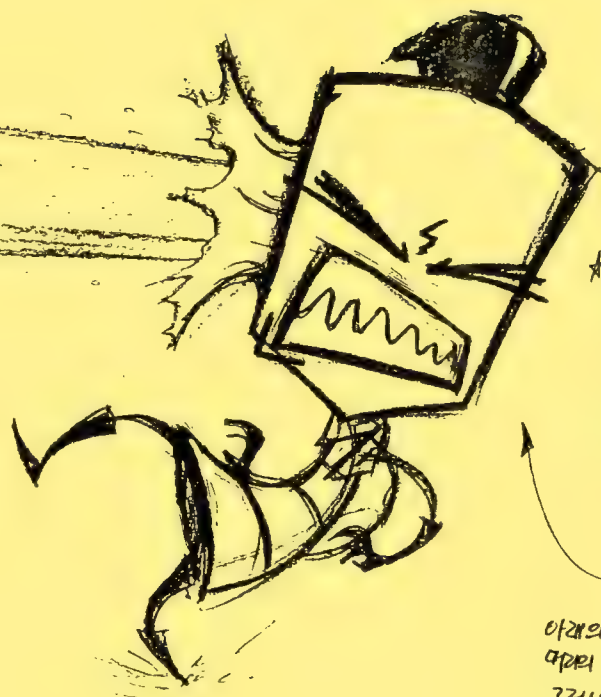
EYES  
LOW  
ON FACE

얼굴에  
눈이 낮게

\* 아래의 레이아웃에서는  
머리가 약간 너무  
컸습니다.  
이 경우처럼 얼굴이  
가려지는 경우에도  
머리 구조를 완전히  
그려주세요.



pose (2)



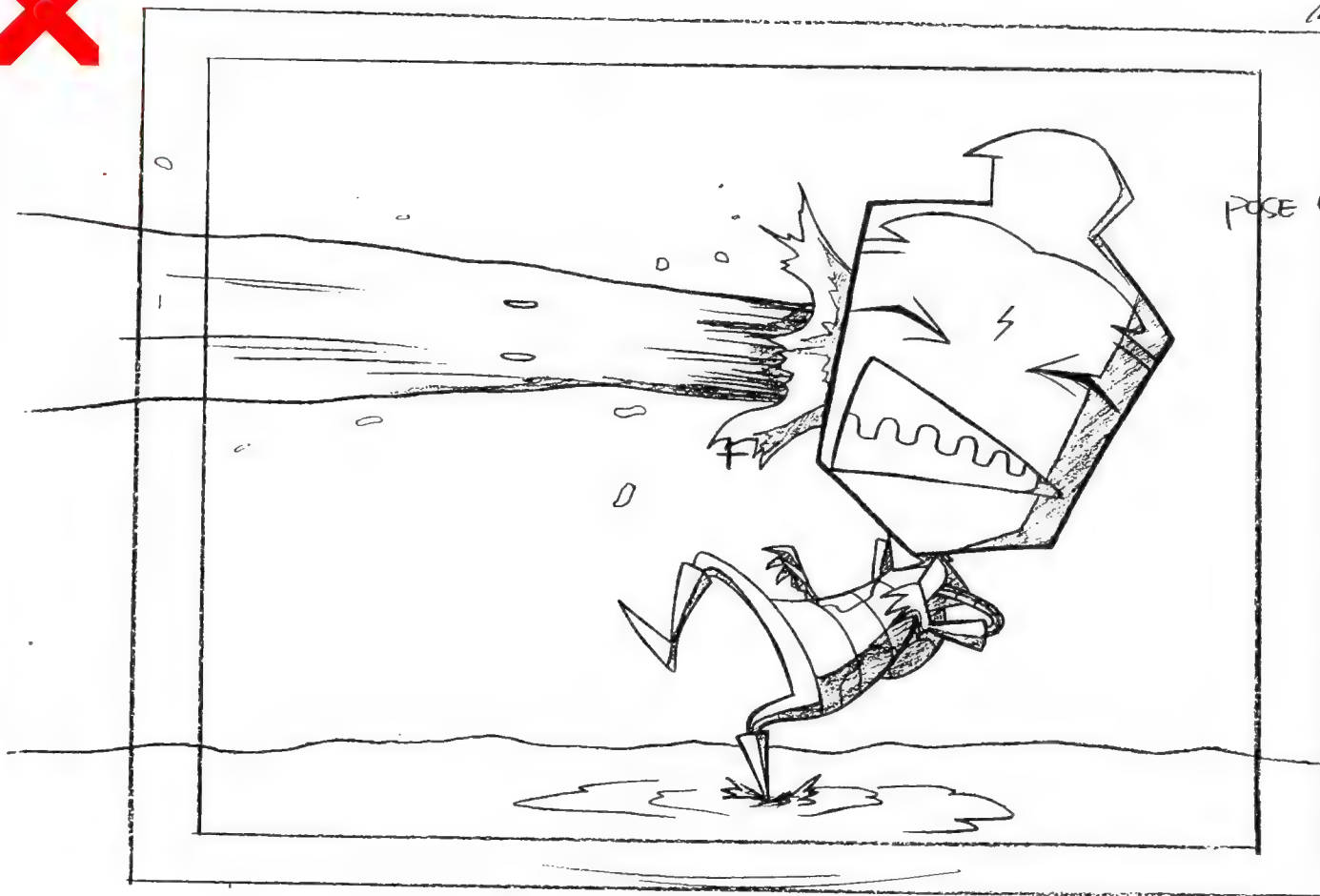
\* HEAD IN LAYOUT  
BELOW IS A  
BIT TOO WIDE -  
BUT LET'S TILT  
ZIM'S HEAD BACK  
A LITTLE, LIKE  
THIS DRAWING  
INTENSE! 😊

아래의 레이아웃에서는  
머리 폭이 좀 더 넓었습니다.  
그러니까 이 그림에서처럼  
고개를 뒤로 약간 젖혀줍니다  
강렬하게 (긴장감 있게)! 😊



1074

POSE ①



I-2



# 108A

SC 217



KWATCH PROPORTIONS —  
HEAD TOO BIG, TOO WIDE

비례에 주의하세요 —  
머리가 너무 크고,  
폭이 너무 넓습니다.



POSE ①



I.7



#108A

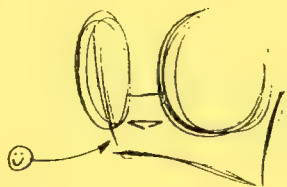
Sc 218





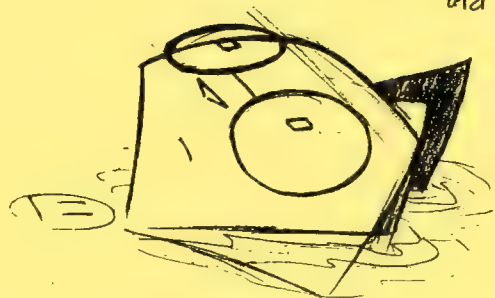
## WATCH NOSE SHAPE ON DIB

넓은 코 형상에  
주의하세요.



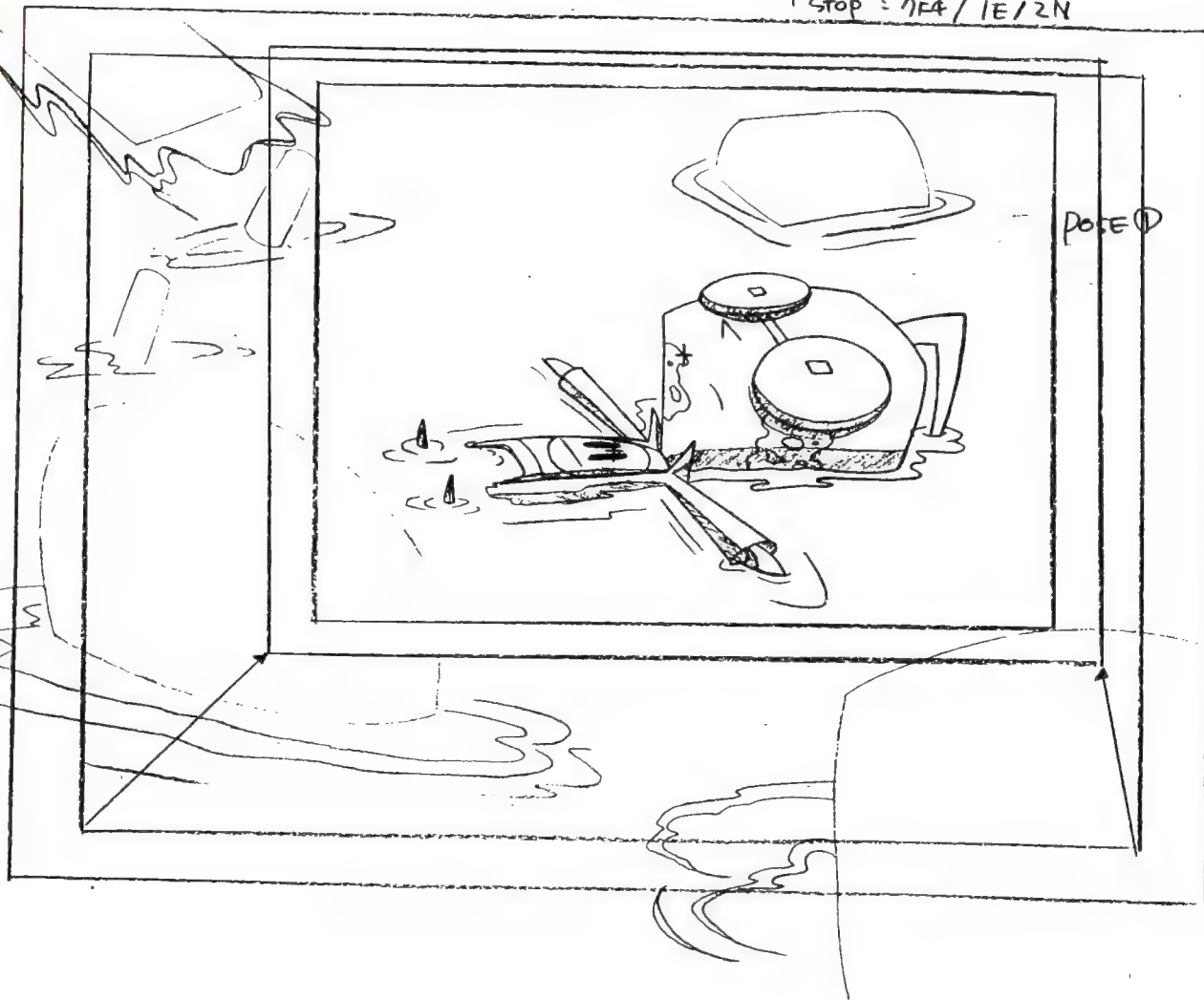
## WATCH HEAD CONSTRUCTION

머리 구조에  
주의하세요





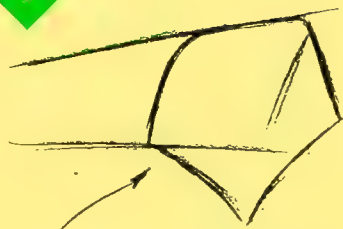
TRUCK EN  
/ START : 10 F4  
/ STOP : 7 F4 / 1 E / 2 N



I.2

# 108A

CC 218A



\* WHEN CONSTRUCTING  
HEADS IN UP/DOWN-  
SHOTS, OR ANY ODD  
ANGLES, USE PERSPECTIVE  
AS A GUIDE

옆/다운 혹은 어떠한 특이한  
앵글에서라도 머리 구조를  
그릴 때는 파스를  
가이드로 이용하세요.



- GENERALLY THE LINE  
BETWEEN THE GLASSES  
STRAIGHT.

- KEEP DIB'S NOSE  
SOMEWHAT WIDE

(GAZ, ON THE OTHER  
HAND, HAS A VERY  
SMALL NOSE)



- 일반적으로 안경 사이의 라인은 직선입니다.

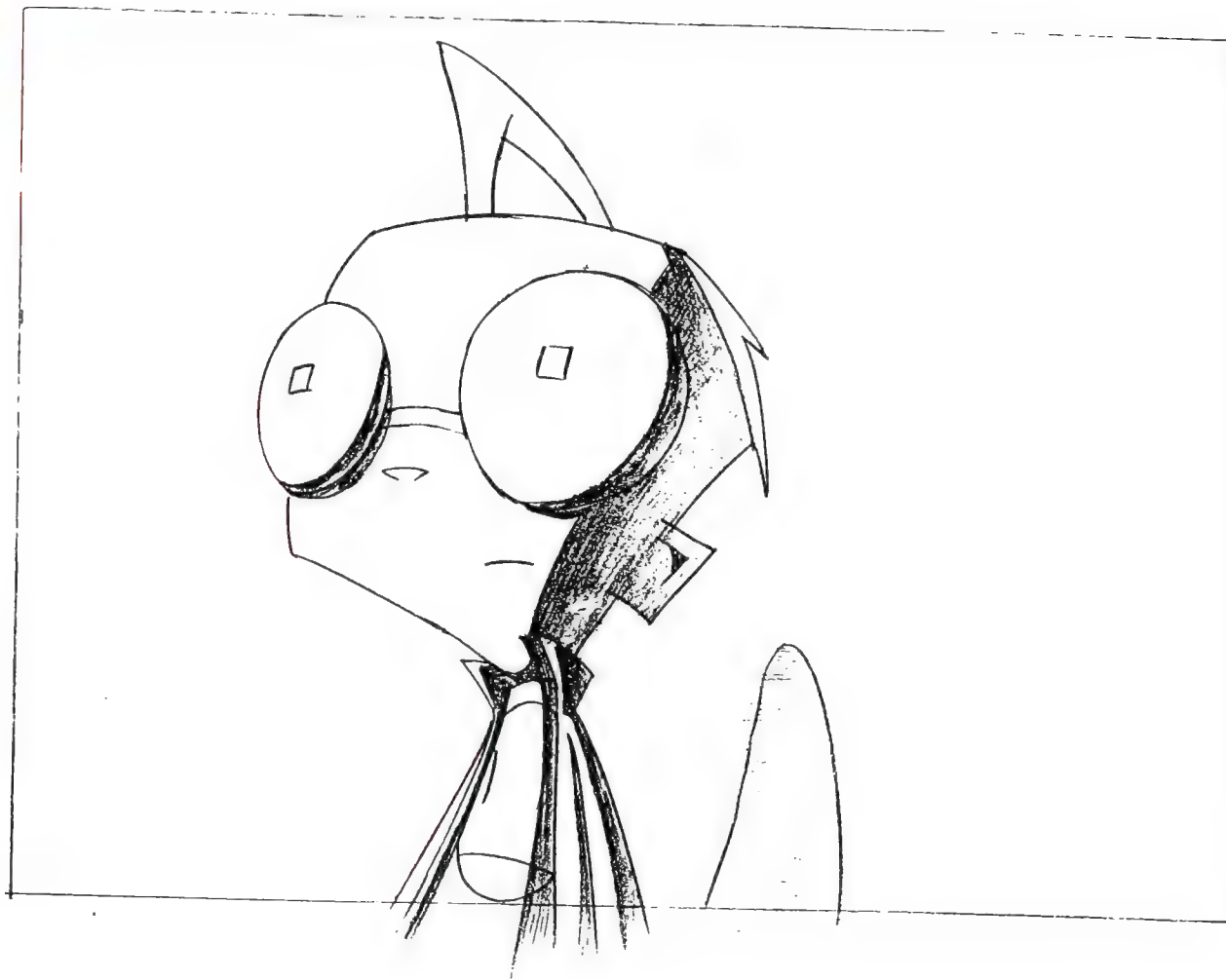
- 딕의 코는 폭이 넓습니다.

(반면에

가즈의 코는 매우 작습니다)



POSED  
10/11  
F



1.2 # 108A

S.C.

222



비터스의 머리 모양은 긴 새기임과  
위쪽이 가장 넓은.

BITTER'S HEAD SHAPE  
IS A TALL WEDGE,  
WIDEST AT THE TOP.

HER EYES ANCHOR RIGHT  
AROUND THE MIDDLE  
OF HER HEAD

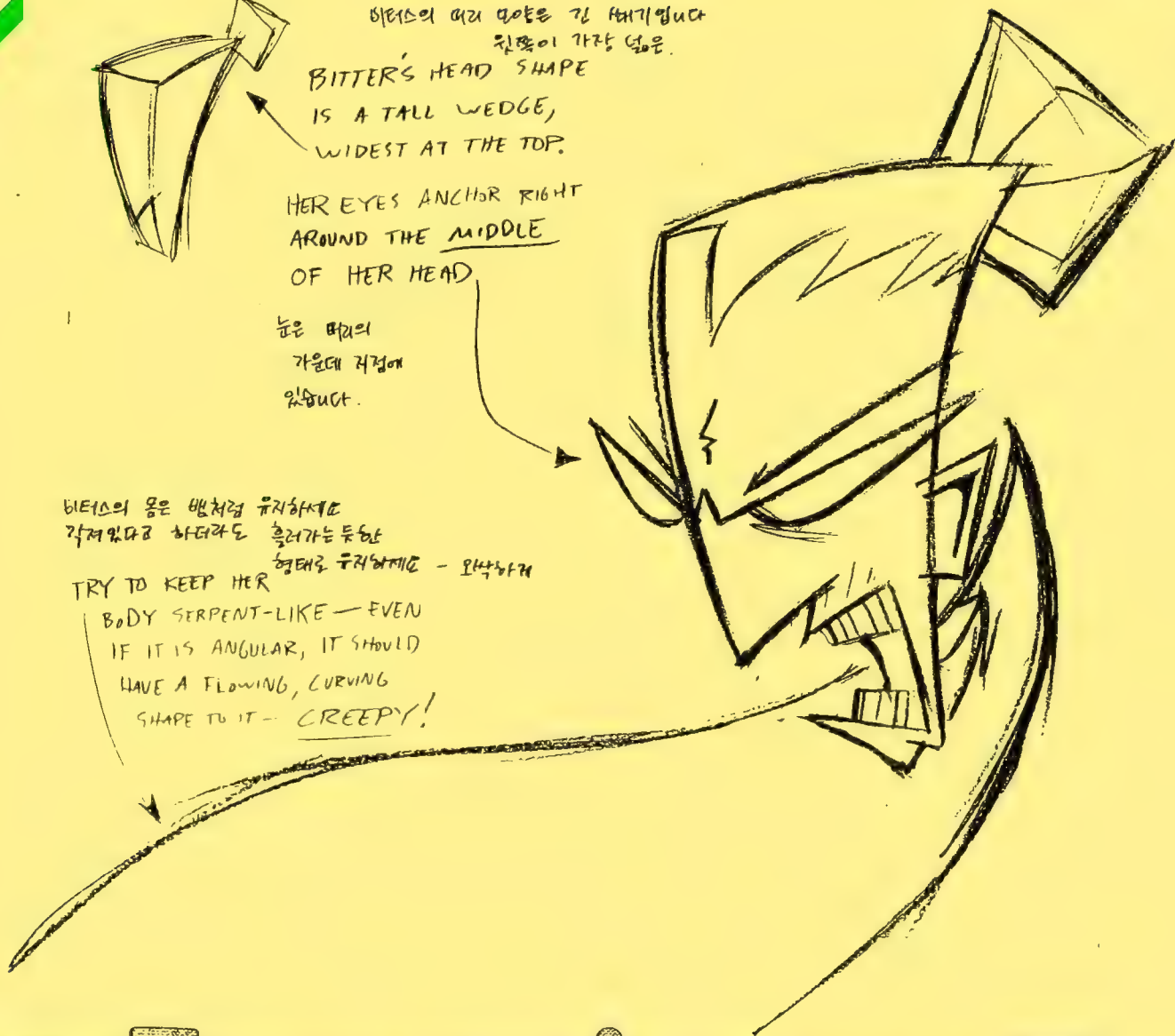
눈은 머리의  
가운데 부분에  
있습니다.

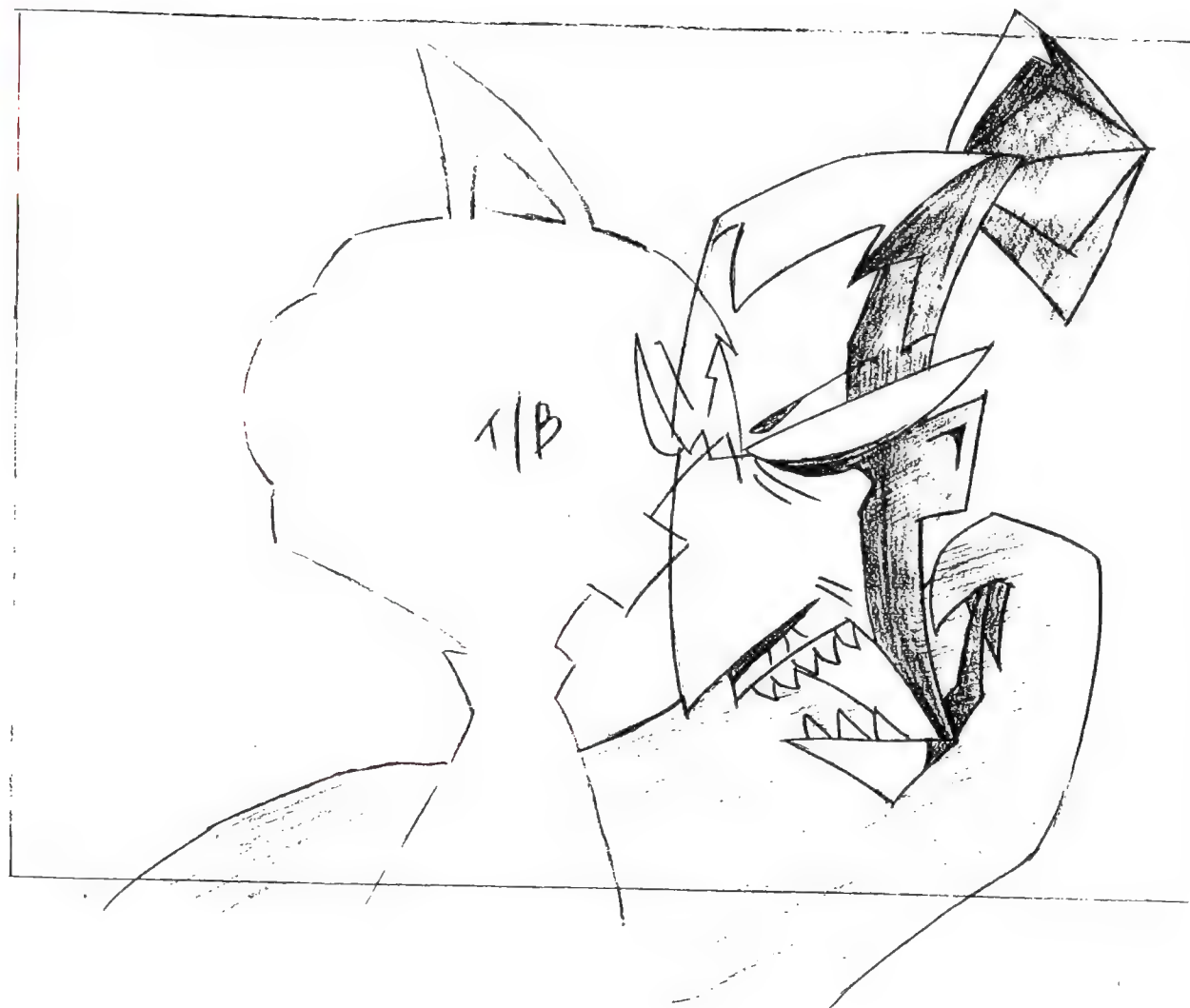
비터스의 몸은 뱀처럼 움직이세요  
각저임과도 하더라도 흘러가는 듯한

형태로 움직이세요 - 인상을

TRY TO KEEP HER

BODY SERPENT-LIKE — EVEN  
IF IT IS ANGULAR, IT SHOULD  
HAVE A FLOWING, CURVING  
SHAPE TO IT — CREEPY!





pose ⑤  
10 ft  
f

1.2 # 108 A



50. 22.





CLEARER POSE

더 분명함 포즈



POSE ③  
10fd  
¢



T/B 하체/이

I. Z # 108 A

S.C. 223



← DIB'S BASIC HEAD SHAPE  
IN PROFILE

측면일 때 덩의 기본 머리 형상

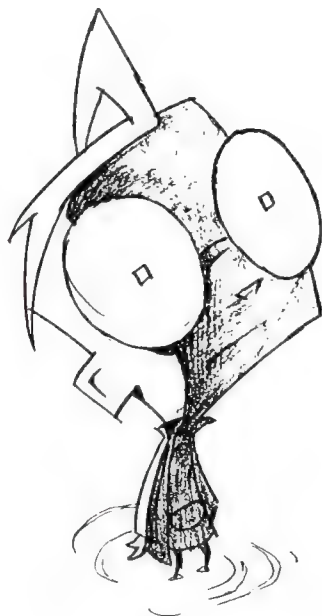


← BETTER HEAD  
CONSTRUCTION

더 좋은 머리 구조



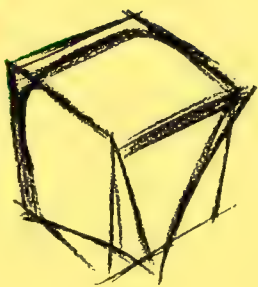
POSE 2  
10 Fd  
¢



T/B

I.2 # 108 A

S.C. 223

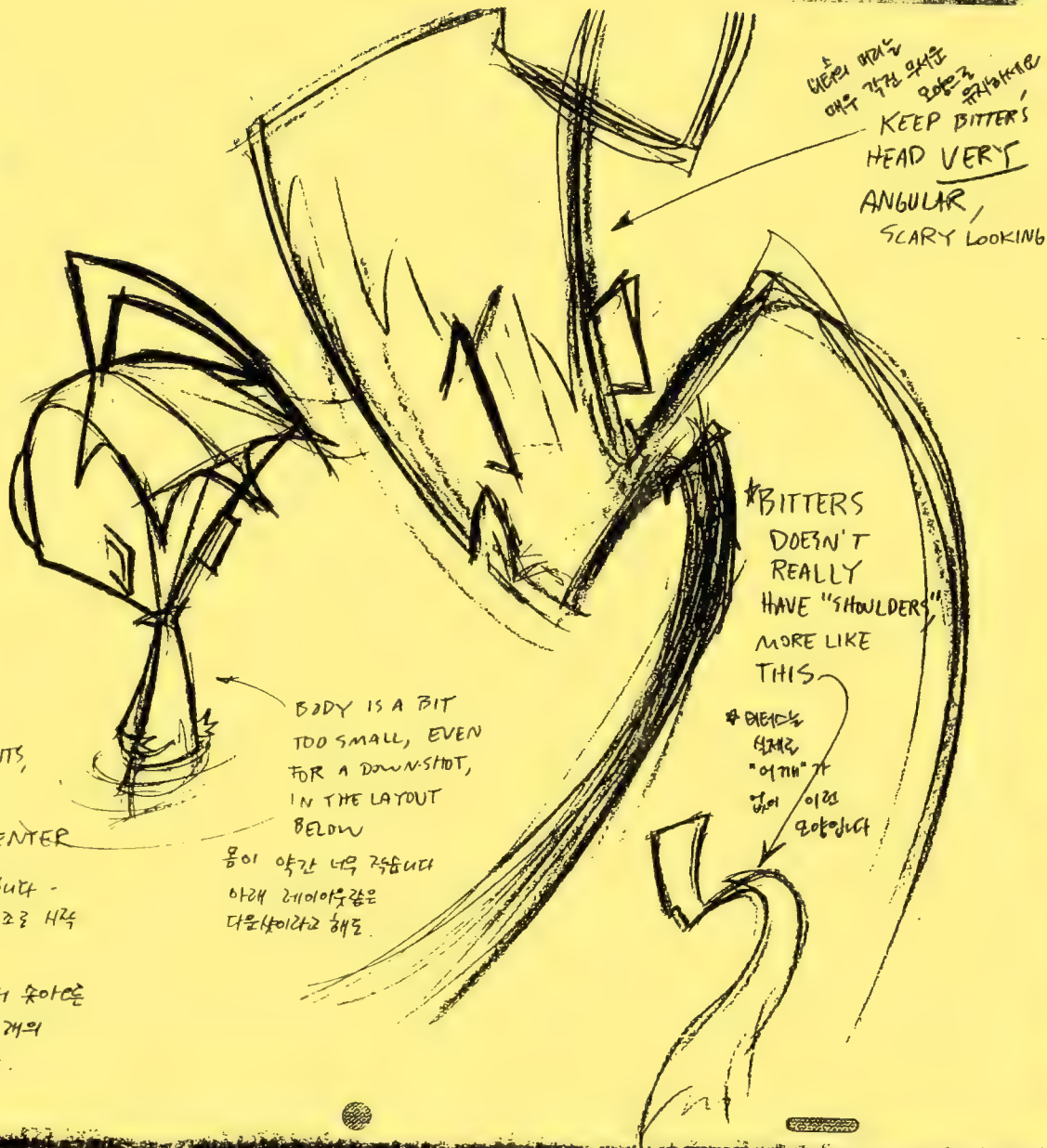


★ I KNOW THIS IS  
A TOUGH ANGLE  
TO DRAW DIB AT-  
BUT IF YOU ALWAYS  
START WITH THE  
BASIC CONSTRUCTION-  
LIKE A BOX IN  
PERSPECTIVE- YOU  
SHOULD DO FINE.

★ DIB'S HAIR HAS 5 POINTS,  
RADIATING FROM THE  
SPIKE IN THE FRONT/CENTER

★ 덩을 그리기가 매우 어려운 앵글입니다 -  
하지만 파스가 맞은 하스모양의 구조로 시작  
한다면 잘 될 것입니다

★ 덩의 머리카락은 앞/중앙에서부터 시작은  
배측으로 머리로부터 남다름으로 5개의  
보통의 머리카락이 있습니다.



★ VERY ANGLE  
HEAD 7/8 VIEW  
KEEP BITTER'S  
HEAD VERY  
ANGULAR,  
SCARY LOOKING

★ BITTERS  
DOESN'T  
REALLY  
HAVE "SHOULDERS"  
MORE LIKE  
THIS

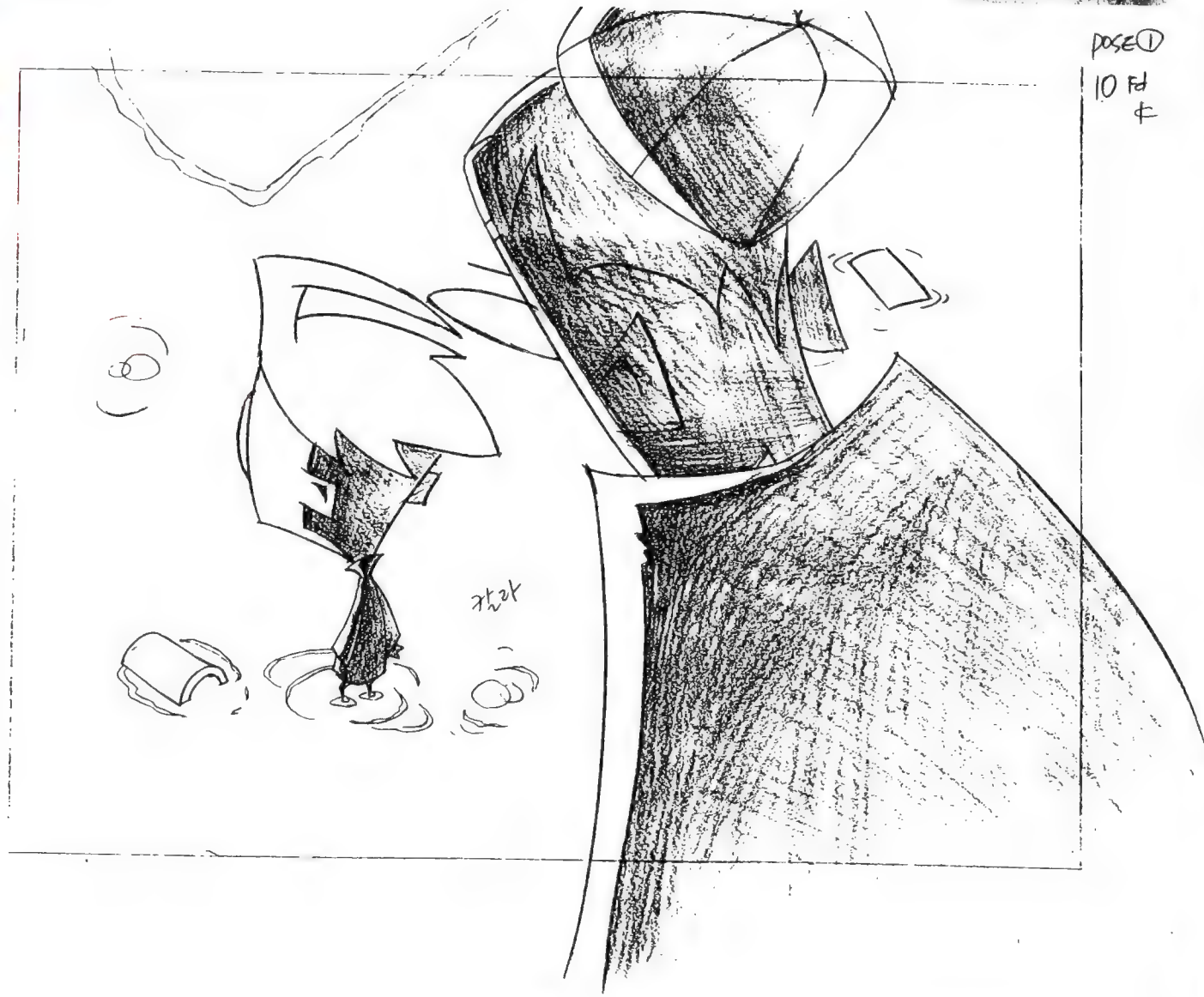
★ 디렉트  
시각  
"어깨"가  
없이 이런  
모양입니다

BODY IS A BIT  
TOO SMALL, EVEN  
FOR A DOWNSHOT,  
IN THE LAYOUT  
BELOW

몸이 약간 너무 작습니다  
아래 레이아웃같은  
다음번이라고 해도



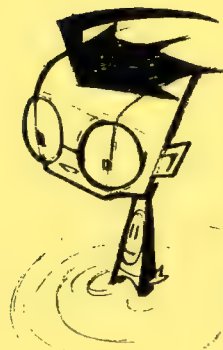
POSE ①  
10 ft  
¢



1.2 # 108 A

5.0 223





BETTER CONSTRUCTION  
IN DOWN SHOTS.

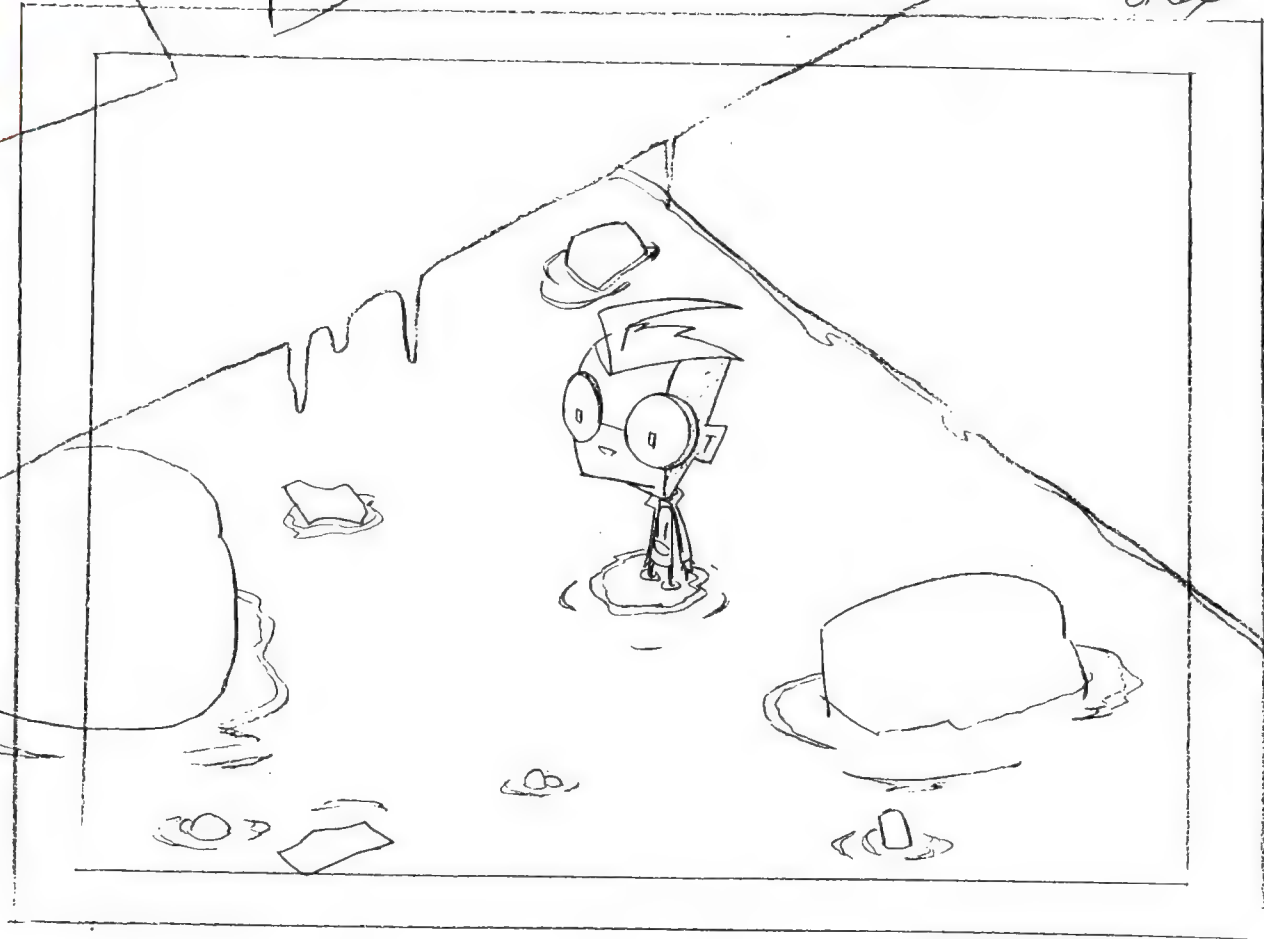
START WITH BOX-LIKE SHAPE

다음부터는 구조를 더 강하게주세요

부조 같은 모양은 피하세요.



10FUD



HI 2 08A

SC-221

BODY A BIT  
MORE "SLEAK"

몸이 좀더  
"날씬"하게

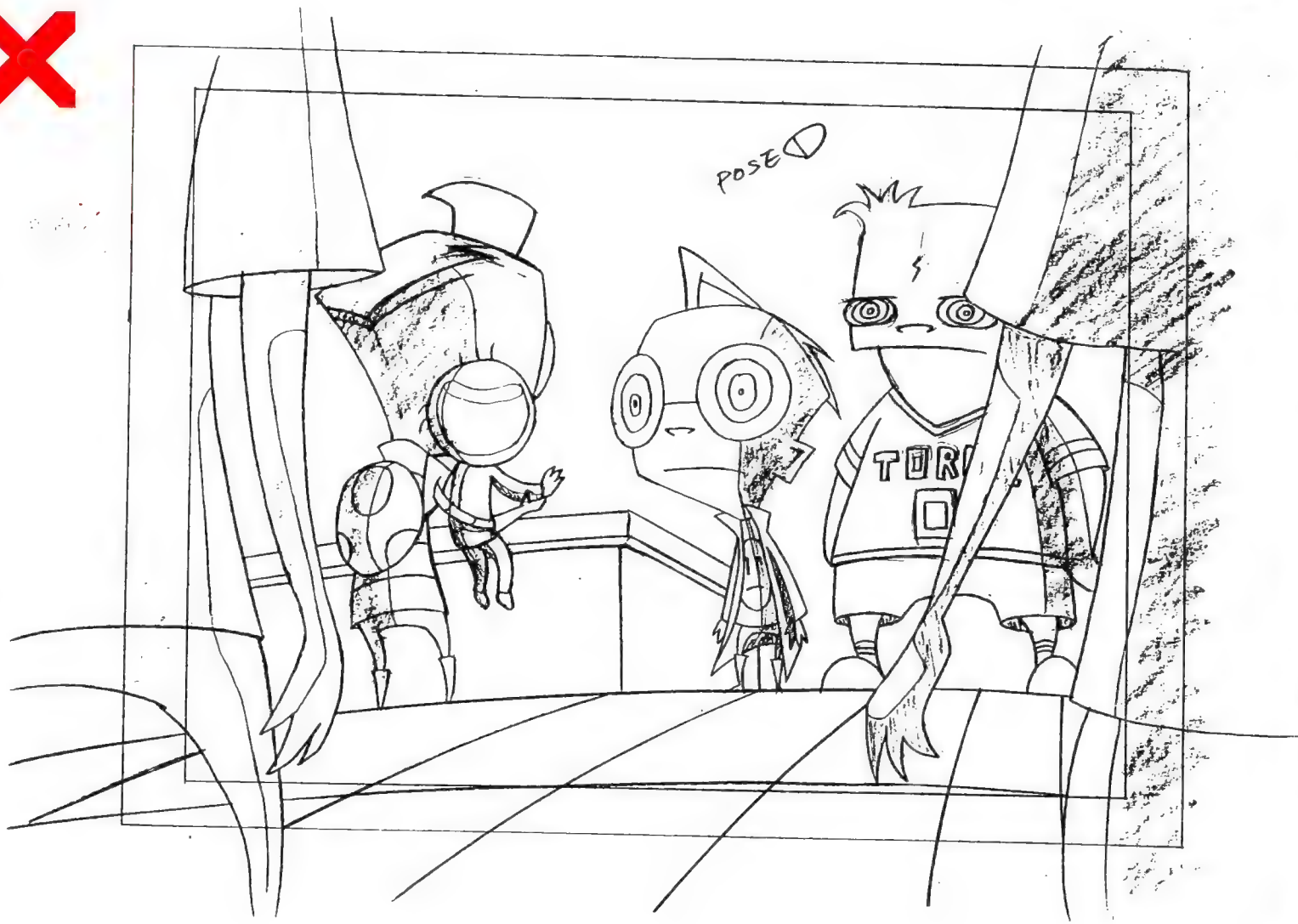


BETTER HEAD  
CONSTRUCTION

머리 구조 더 튼튼하게

DIB'S EYES COVER  
A LARGE PORTION OF  
HIS FACE

디브의 눈은 그의 얼굴에서  
가장 많은 부분을  
차라합니다.





눈알을 더 긴 직사각형  
TALLER RECTANGLE  
FOR PUPIL

ROUNDED TEETH ON ZIM  
(REFER TO NEW  
MOUTH CHART  
GUIDELINES)

검은 둥근 이빨이므로  
(새로운 마우스 샷트를  
반드시)

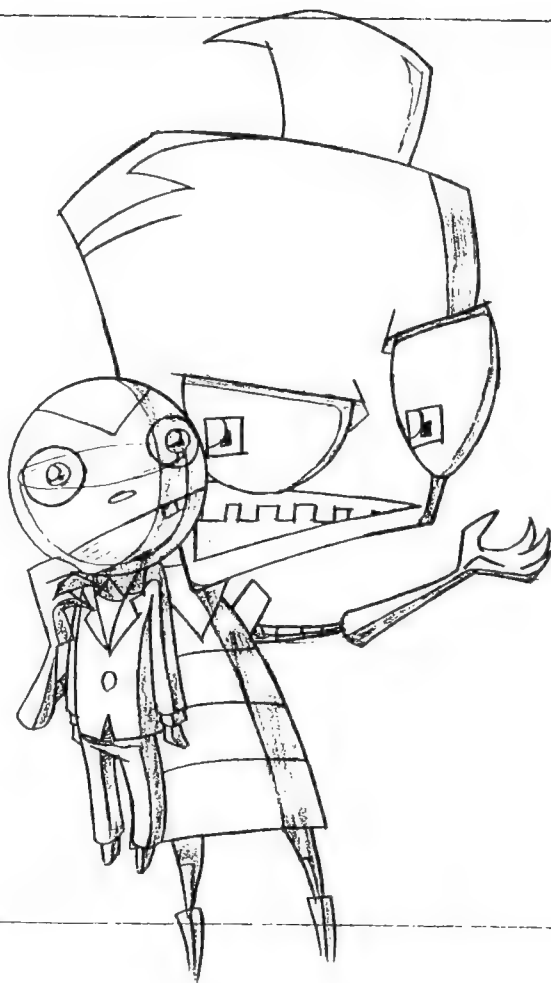
I KNOW FAILED TO  
FOLLOW THIS IS MANY  
OF MY LAYOUT REVISIONS,  
BUT, ZIM SHOULD  
ONLY HAVE 2 FINGERS  
AND 1 THUMB FROM  
NOW ON.

제가 레이아웃  
수정할 때 놓친  
점이 있습니다만  
이제부터 정정해  
영지 손가락 1개  
다른 손가락 2개만  
있습니다.





POSE 9  
10 Fdφ



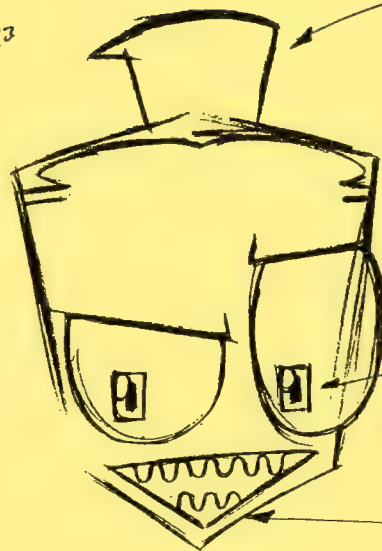
T-3 #108-A

S.C. 14P



늘려진 머리는 약간 더 각지고  
좀 더 박박한 스타일로

이것은 눈썹 입이다  
정면 안에서 측면의  
가장 (머리카락이) 아주  
약간만 보이게 하세요



SLIGHTLY MORE  
ANGULAR AND CRISP  
STYLIZATION ON  
THE POMPADOR

IT IS A CHEAT,  
BUT JUST SHOW  
A LITTLE BIT OF  
THE SIDES OF THE  
WIG IN THE FRONT  
VIEW.

PUPILS A  
BIT TALLER  
눈썹들이 약간 더 길게

BOTTOM ROW  
OF TEETH LIKE  
THIS IN FRONT  
VIEW. NOT  
LIKE CARTOON

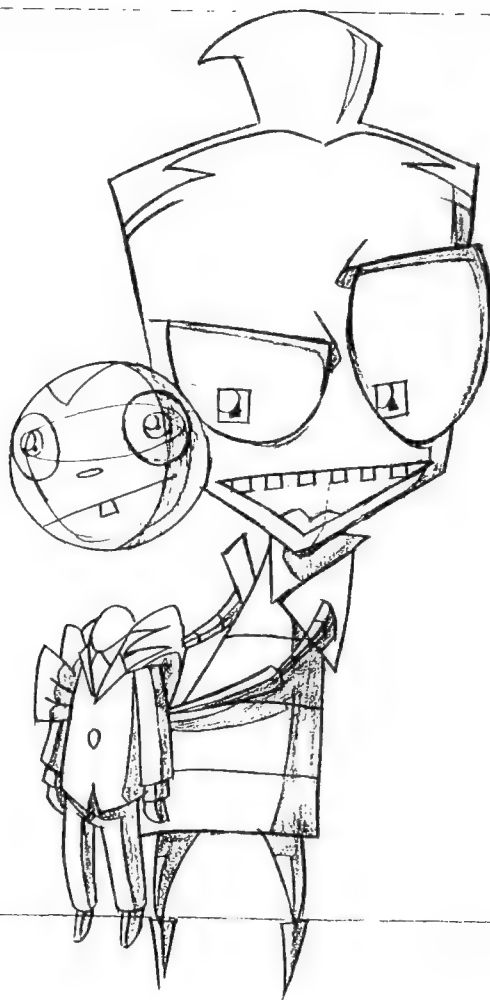
정면 "APPLE"-SHAPED  
앞머리의 TONGUE  
아래쪽  
• 이빨들은  
이렇게 생겼습니다



이것은 사과 모양의  
혀를 양화시킨  
혀도 쓰지 마세요



POSE ⑦  
10F14



I.2. #108 A

SC. 140

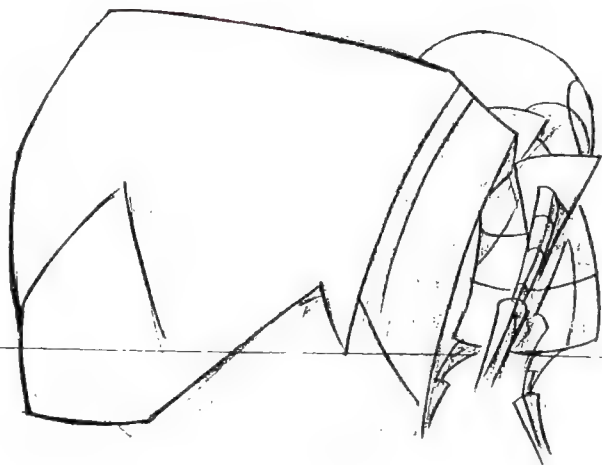


★ AGAIN, I KNOW THIS  
IS A TOUGH ANGLE,  
BUT JUST START WITH  
THE WEDGE/BOX -  
STAY ANGULAR

대, 어려운 앵글인 걸로 알고  
있습니다.  
하지만 박스/웨지 모양으로  
시각화해서  
각진 모양을 유지하세요.



pose ⑥  
10th



I.2 # 108 A

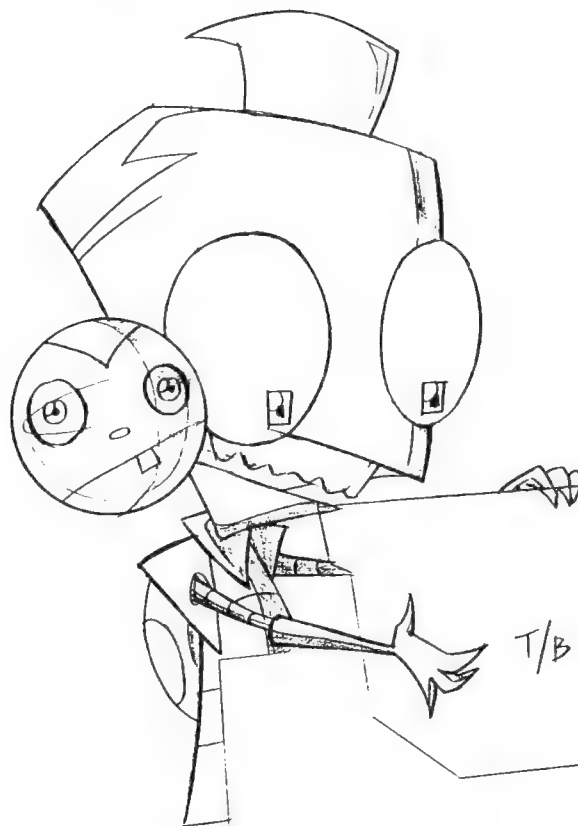
S.C 140



← A BETTER  
SHIT-EATIN'  
GRIN  
더 나은 표정!



POSEC  
10 Feb



T/B

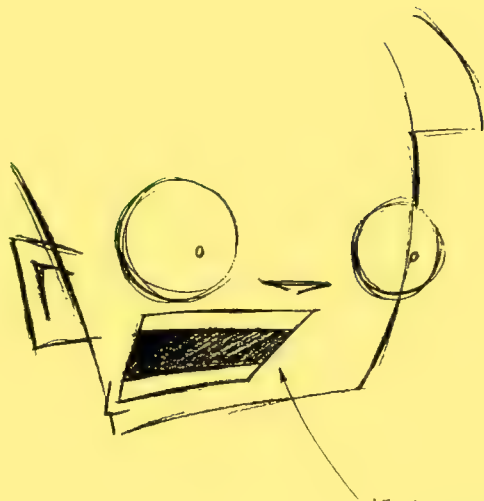
OL/Reg

F

I.Z # 108 A

S.C 140



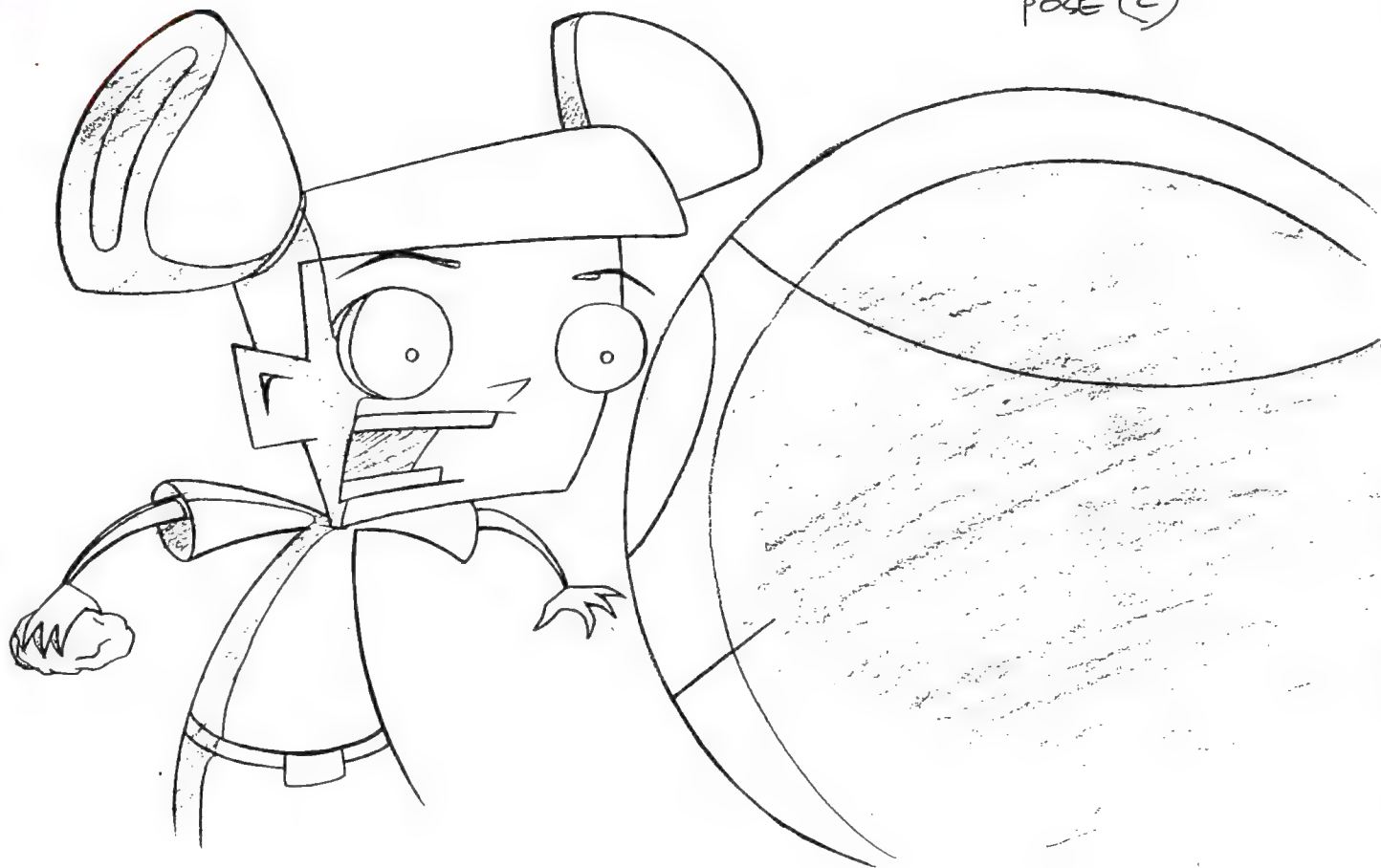


IF THE MOUTH SHAPE  
IS WITHIN THE HEAD  
CONTOURS THEN  
KEEP IT GRAPHIC,  
LIKE THIS

입이 머리 외곽선 안에 있는  
경우에는 이렇게  
표정만으로 (그래픽) 표현해주세요.



POSE (2)



7.2



# 108A

SL 145



NO "EYELIDS"

눈꺼풀 없음



KEEP MOUTH  
SHARPER,  
MORE ANGULAR

입은 좀 더 각지게

쐐리하게 유지하세요.



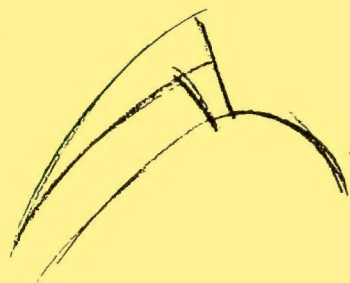
1:24

POSE ①



+

POSE ②  
T/B



BODY  
SMALL  
작은 몸

VERY IMPORTANT  
TO KEEP GAZ'S  
FACIAL FEATURES  
LOW ON HEAD,

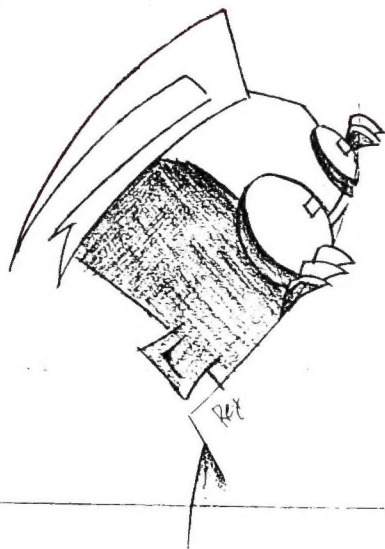
가즈의 이 목구멍을  
머리에서 낮게 유지하는 것은  
매우 중요합니다.



posed

10 Ed

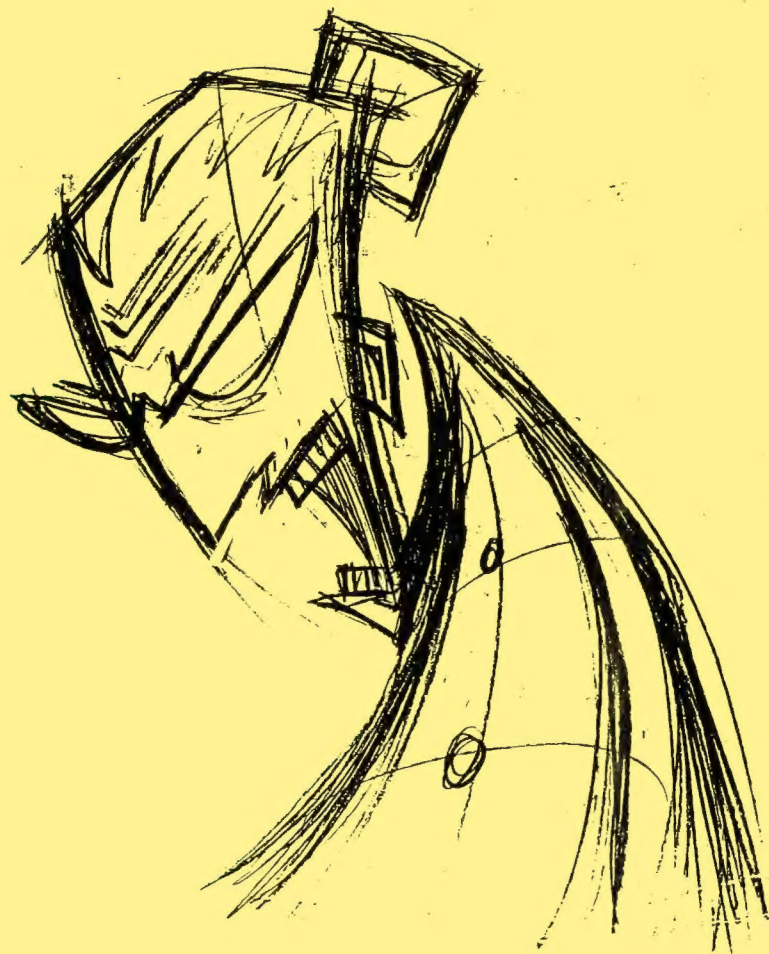
+



2.2 # 108 A

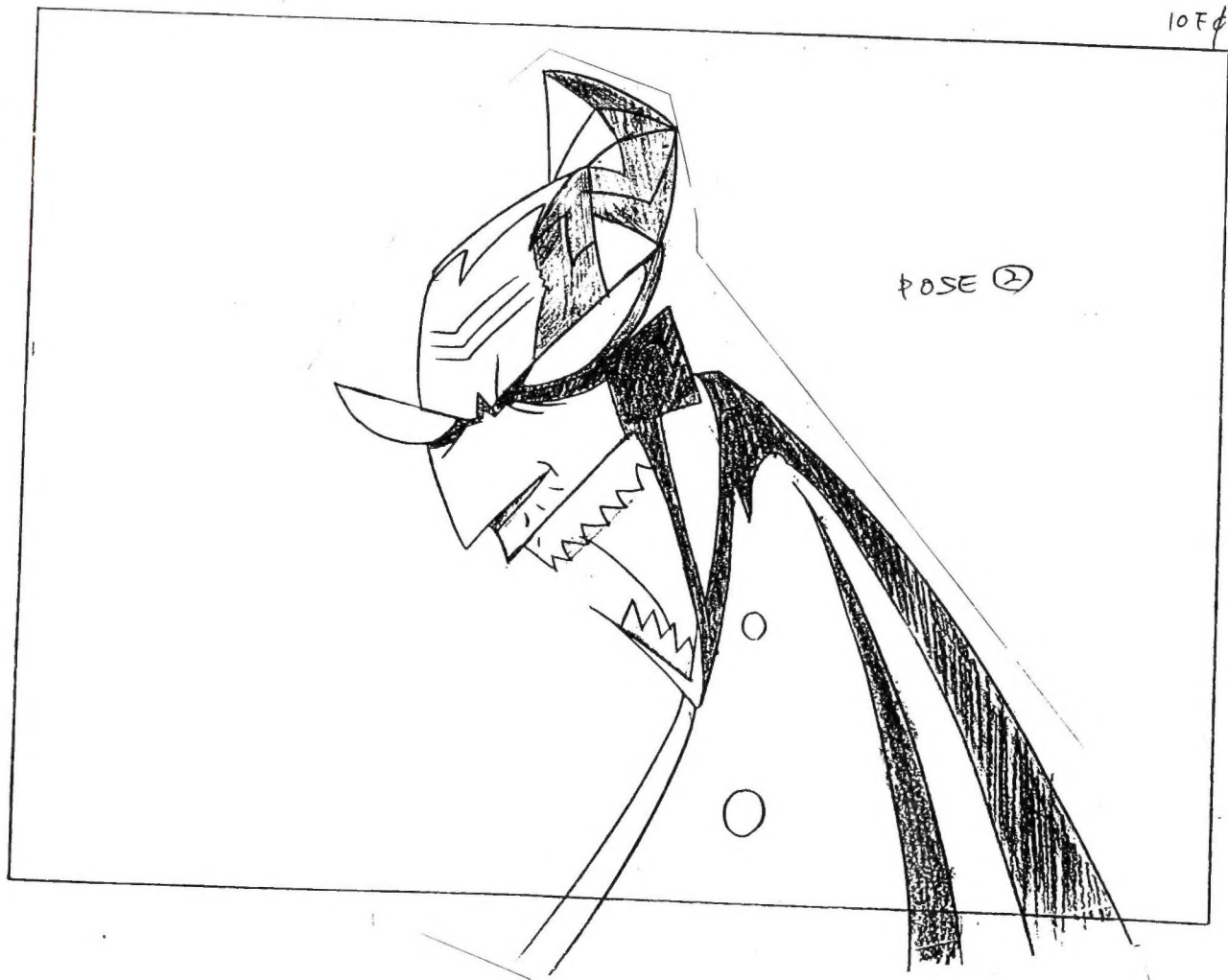
S.C 171





X

10F6



I/8

# 108A

SC-226